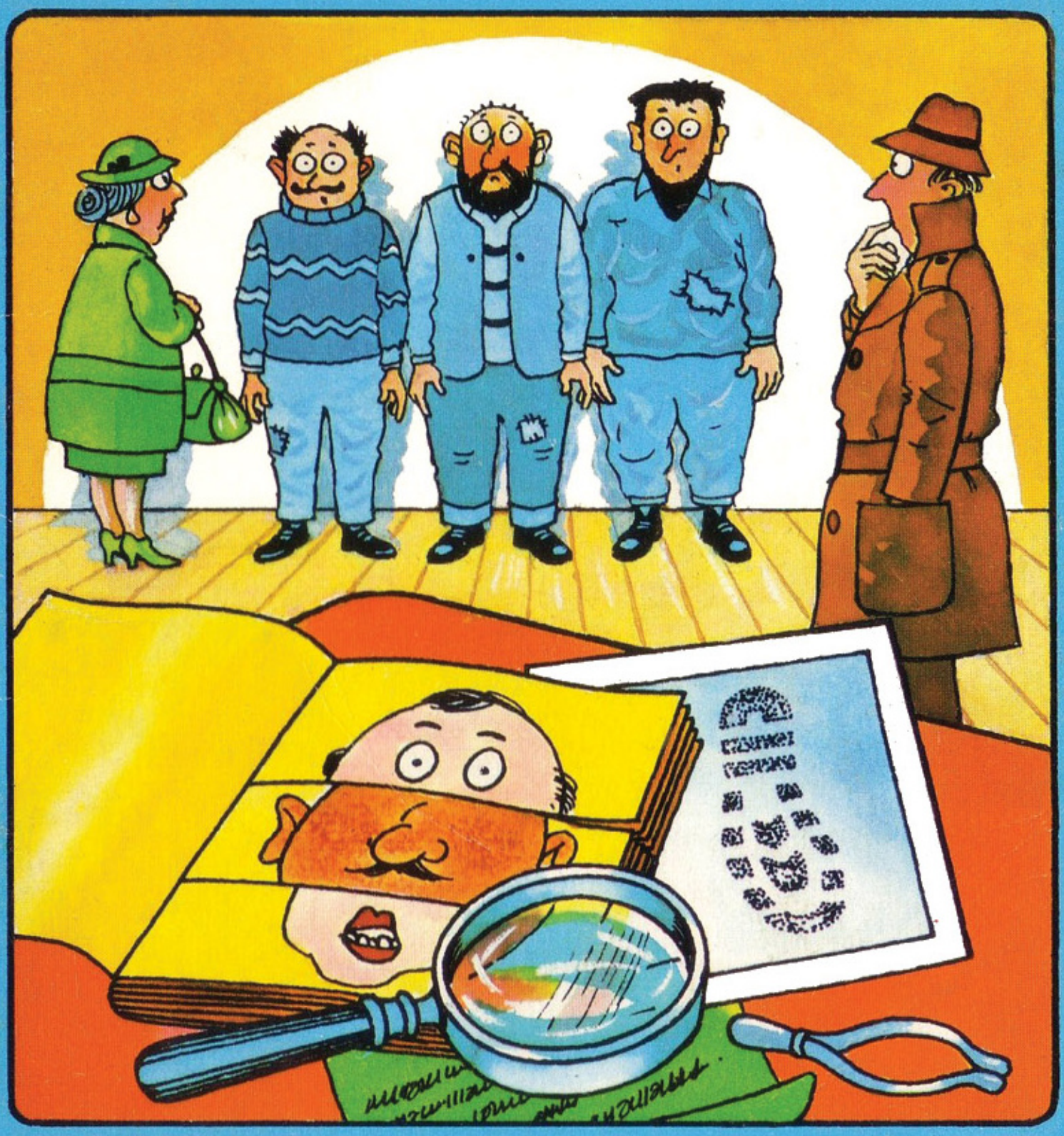
Guía del Buen Detective

PISTAS Y SOSPECHAS



Ediciones
Plesa

Guía del Buen Detective

PISTAS Y SOSPECHAS

Anne Civardi
Ilustraciones: Colin King
Adaptación: Antonio Zorita García

Restaurado por Glen Fernández

Para que no se olviden 2.0
Un proyecto web para preservar los libros que enseñaron a toda una generación.
Distribución gratuita

Guía del Buen Detective

PISTAS Y SOSPECHAS

Sobre Este Libro

Un buen detective siempre encuentra y usa toda clase de pistas —un pelo, un botón, huellas casi inapreciables o incluso un hilo—, para descubrir a los sospechosos. El se entrena, asimismo, en descubrir bandidos, preguntar a los testigos y a juzgar si una persona es culpable o inocente.

Este libro te dice cómo ser un buen detective. Te enseña cómo hacer un libro de identificaciones con dibujos para ayudarte a averiguar cómo son los sospechosos. Hay muchas palabras de identificación, para ayudarte a descubrir a un sospechoso. Las historias de este libro muestran cómo los detectives trabajan para resolver los casos que se les presentan.

También te enseña cómo trabajan los bandidos y los astutos trucos que utilizan. Hay muchos puzzles para hacer, y misterios que resolver.

Contenido

4 Trabajo del Detective
6 Hazte una Oficina
8 Hábitos
10 Encontrar las Pistas
12 Secuestro
14 Cómo Trabajan los Ladrones
16 Atraco
18 Recogiendo Pruebas
20 En el Laboratorio
22 ¿Es éste el Criminal?
24 Entrenando a los Perros
26 Rastrear
28 El Cuadro (1)
30 El Cuadro (2)
32 ¿Cuál es el Coche que usaron para Huir?
34 Disfraces de Detective
36 En la Búsqueda
38 Libro de Identificaciones
40 Identifica a los Ladrones
42 Palabras de Identificación
44 Fichas de Identificación
46 Alerta Nocturna (1)
48 Alerta Nocturna (2)
50 ¿Quién robó el Cadillac?
52 Preguntando a los Testigos
54 Buscando Sospechosos
56 Interrogando a los Sospechosos
58 Comprobando las Coartadas
60 Siguiendo a los Ladrones
62 Sugerencias para Detectives
64 ¿Cuántos años tienen?

© Usborne Publishing 1979
© Publicaciones y Ediciones Lagos, S. A. (PLESA) 1980

Polígono Industrial de Pinto. Madrid-ESPAÑA

Reservados todos los derechos para el habla española.

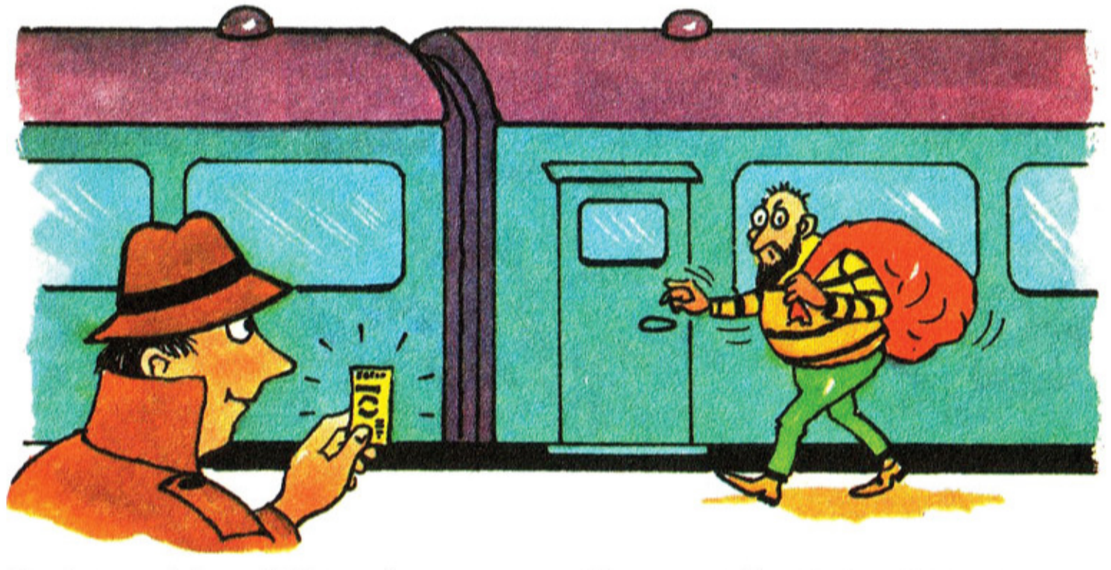
Impreso en España. Printed in Spain.
MELSA-Pinto-MADRID
Depósito legal: M-26965-1980
I.S.B.N. 84-7374-067-X

Trabajo del Detective

Los buenos detectives son siempre perspicaces, tienen buena vista y están siempre en busca de algo sospechoso. Tienen que aprender cómo hacer toda clase de cosas, como buscar pistas, preguntar a la gente y seguir a los sospechosos. Aquí hay algunos caminos que muestran cómo ser un buen detective.

Busca en sitios escondidos cuando estés buscando pistas.

Recuerda: las cosas que parecen menos importantes pueden resultar pistas.



Incluso el bandido más habilidoso puede dejar una pista en la escena.

Comprueba todas las cosas que encuentres. Pueden llevarte hasta el culpable.

Presta atención a los personajes sospechosos y entrénate para recordar sus caras. Nunca se sabe cuándo puedes volverlos a ver.

Usa trajes que encajen con el lugar cuando estés siguiendo a un bandido.

Anda silenciosamente de puntillas para acercarte todo lo que puedas.

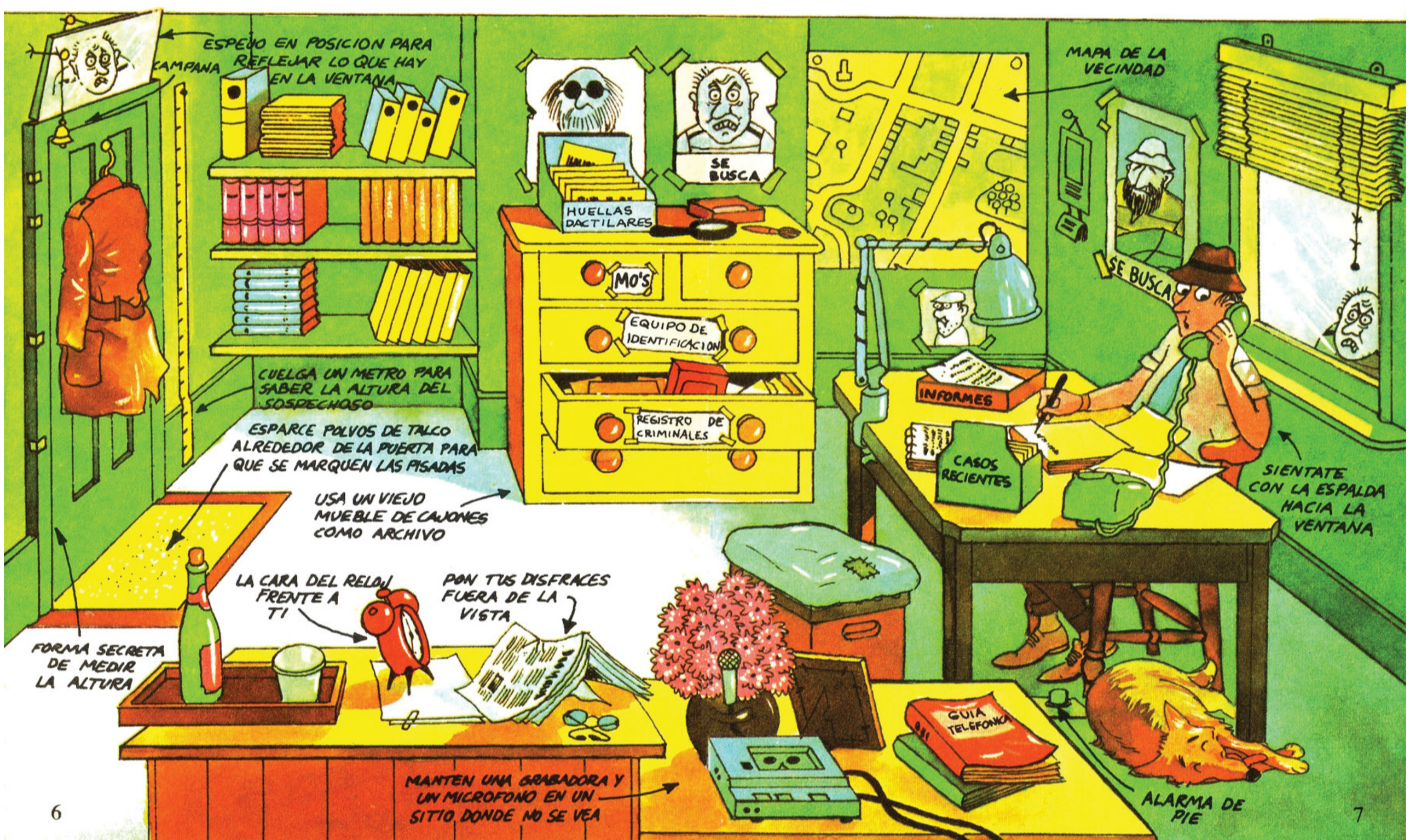
Pregunta a la gente que vio al bandido en acción. Estas personas se llaman testigos.

Si ves a alguien que está actuando sospechosamente, pregúntale qué hace.

Hazte una Oficina

Antes de que hagas algún trabajo detectivesco necesitas una oficina. Aquí puedes guardar tus instrumentos de detective. Mira la oficina del detective César para obtener alguna idea.

Siéntate con la espalda hacia la ventana. Así cuando interrogues a un sospechoso podrás verle la cara claramente. Cuelga algo en la puerta de forma que al abrirla suene un ruido. Asegúrate de que puedes ver lo que está sucediendo detrás de ti, un bandido puede estar espiándote.



HABITOS

Aunque esté disfrazado, se puede descubrir a un bandido por sus hábitos, como tirarse de las orejas, rascarse la rodilla. Aquí se ven los diferentes hábitos que tienen las personas. Te pueden ayudar a identificar a un bandido.

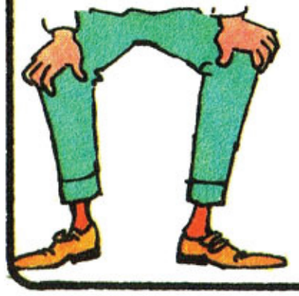
Silbar

Teclear con los Dedos

Morderse las Uñas

Hacer ruido con los Dedos

Rascarse las Rodillas



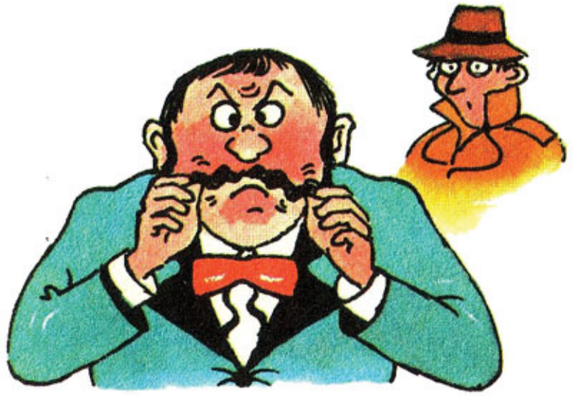
Hacer ruido con los Pies

Cruzar las Piernas

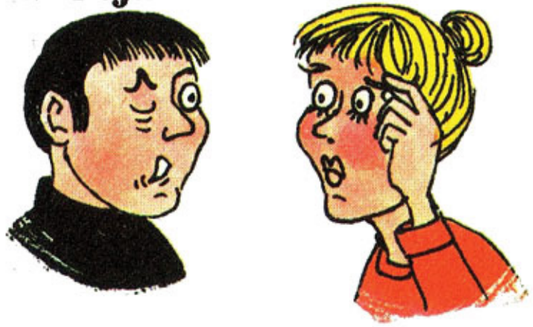
Morder las Gafas

Tocarse la Barba

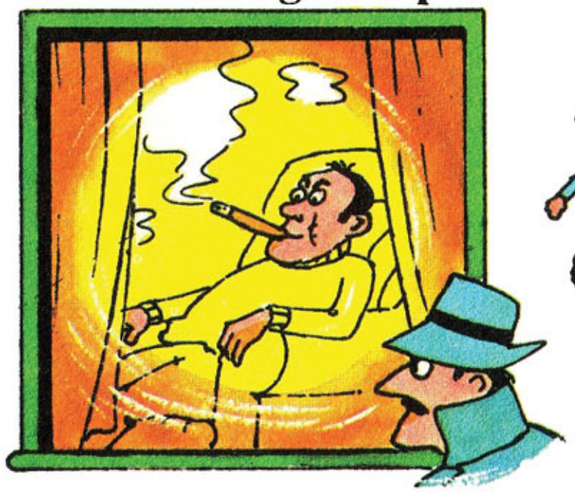
Retorcerse el Bigote



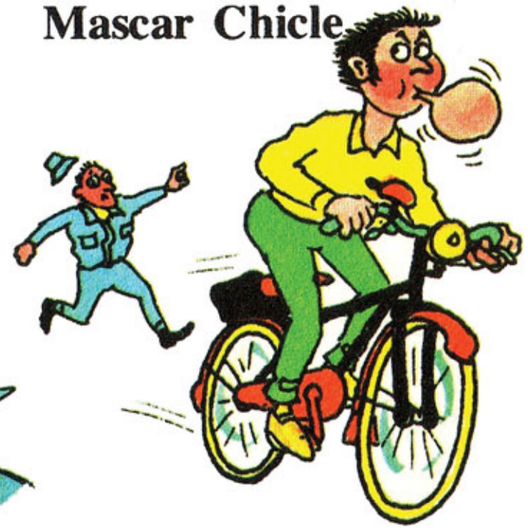
Encoger y tirarse de la Ceja



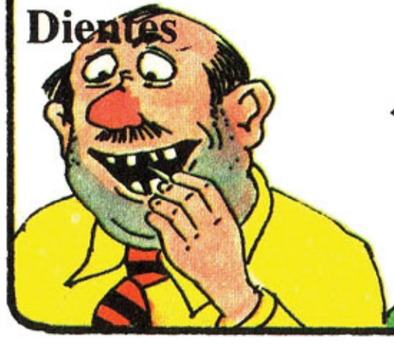
Fumar un Cigarro puro



Mascar Chicle

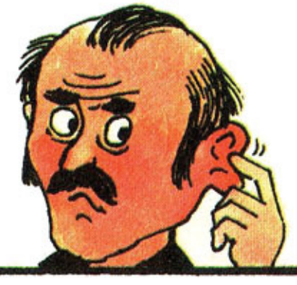


Escarbarse los Dientes



Hacer gestos

Tirarse de la Oreja

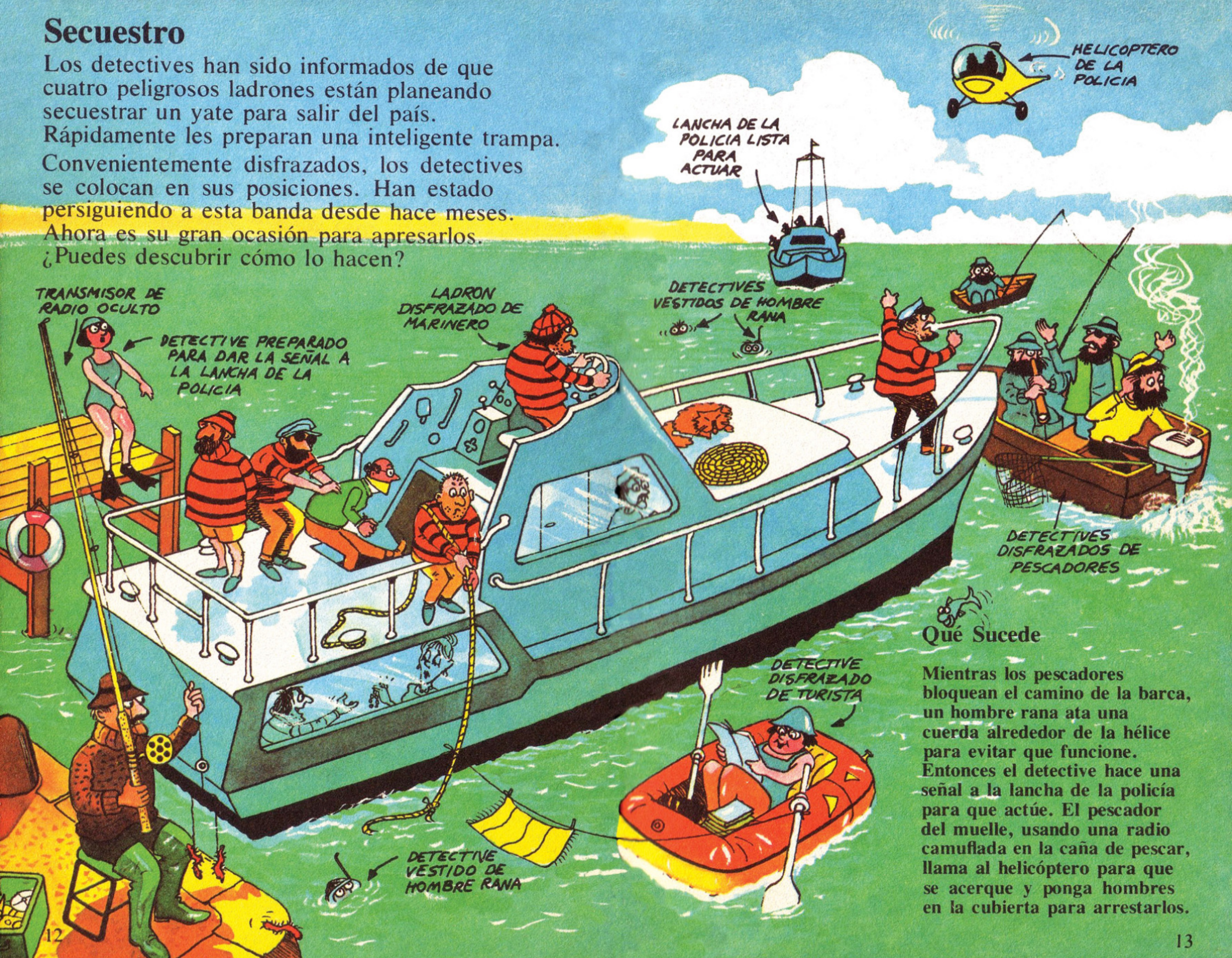


Encontrar las Pistas

Un astuto ladrón ha robado en esta habitación. El dibujo de abajo muestra la habitación antes del robo. El dibujo de la derecha es el mismo, pero después del robo. ¿Cuántas pistas puedes encontrar que te demuestren que un ladrón ha entrado? ¿Qué ha robado? ¿Ha cambiado algún objeto por una copia? ¿Cuántas cosas ha movido? Tienes que hallar al menos 20 pistas.

Secuestro

Los detectives han sido informados de que cuatro peligrosos ladrones están planeando secuestrar un yate para salir del país. Rápidamente les preparan una inteligente trampa. Convenientemente disfrazados, los detectives se colocan en sus posiciones. Han estado persiguiendo a esta banda desde hace meses. Ahora es su gran ocasión para apresarlos. ¿Puedes descubrir cómo lo hacen?



Qué Sucede

Mientras los pescadores bloquean el camino de la barca, un hombre rana ata una cuerda alrededor de la hélice para evitar que funcione. Entonces el detective hace una señal a la lancha de la policía para que actúe. El pescador del muelle, usando una radio camuflada en la caña de pescar, llama al helicóptero para que se acerque y ponga hombres en la cubierta para arrestarlos.

Cómo Trabajan los Ladrones

Algunos ladrones, actúan siempre igual. Esto se llama *modus operandi* (M. O.). Un buen detective tiene siempre un archivo de M. O. en su oficina.

Huesos

Da siempre huesos al perro guardián. Un hueso grande y jugoso mantiene al perro callado y alegre.

Fregón

Fregón es un ladrón muy ordenado. Siempre limpia sus huellas después de un robo

Federico el Pies

Antes de cada robo, Federico el Pies se quita los zapatos y los calcetines. Pero sus pies descalzos dejan huellas.

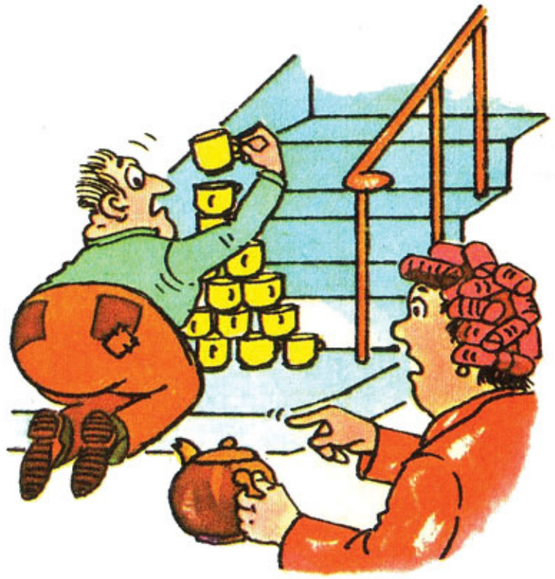
Goloso

Este ladrón tiene el apodo de Goloso porque come mucho. Siempre deja huellas de comida.

Algunas veces él da a cada uno de los ladrones un apodo para acordarse de cómo trabaja y poder detenerlos rápidamente. Aquí hay algunos M.O. de algunos ladrones que roban en casas.

Niño Chicle

Cada vez que abre una caja fuerte con explosivos, Niño Chicle usa trozos de chicle para pegar los explosivos.



Pedro Pirámide

Pedro Pirámide pone una trampa en todas las casas en las que roba. Esta es para que caiga el dueño.

Junior

Junior lleva siempre a su madre para que vigile. Pero ella se deja siempre trozos de la labor.

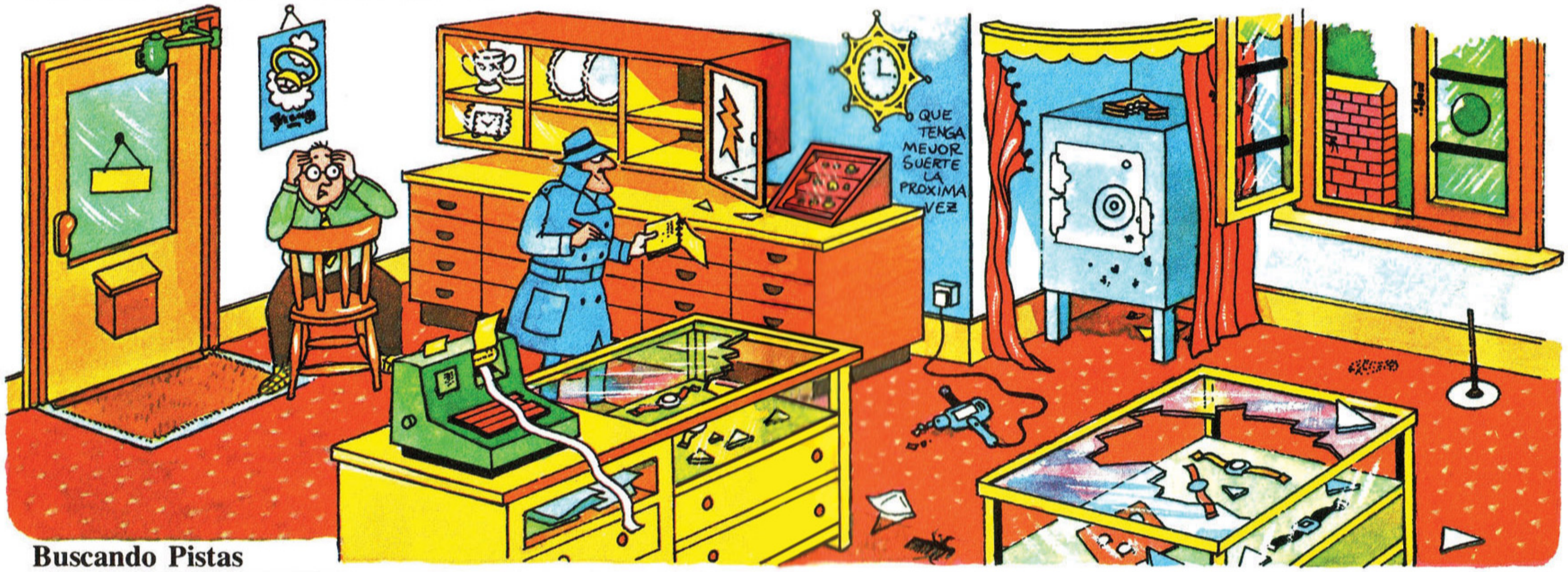
El Conde

El Conde sólo roba a la gente muy rica. El pretende ser el dueño de todas las casas en las que roba.

Atraco

Una noche roban en una joyería. En la escena del crimen el detective Almondí busca pistas que hayan sido dejadas por el ladrón. Con cuidado para no mover nada, da una vuelta por la habitación y anota todo lo que ve.

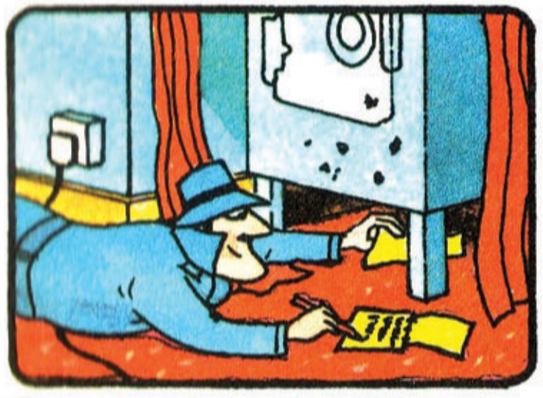
Aunque el delincuente ha huido con un saco lleno de sortijas de diamantes y brazaletes ha sido muy descuidado. ¿Cuántas pistas puedes ver? Pasa la página para ver qué pruebas ha encontrado el detective Almondí.



Buscando Pistas

No tocar ninguna cosa con las yemas de los dedos hasta que finalice la búsqueda de huellas dactilares.

Busca huellas en las ventanas y en los cajones. Usa un palo o regla para abrirlos y cerrarlos.



Busca en todos los sitios. Incluso pequeñas pistas —un pelo o un fósforo— pueden ayudar a la identificación.

Ten siempre un libro de notas a mano. Habla con los testigos y escribe todo lo que te digan.

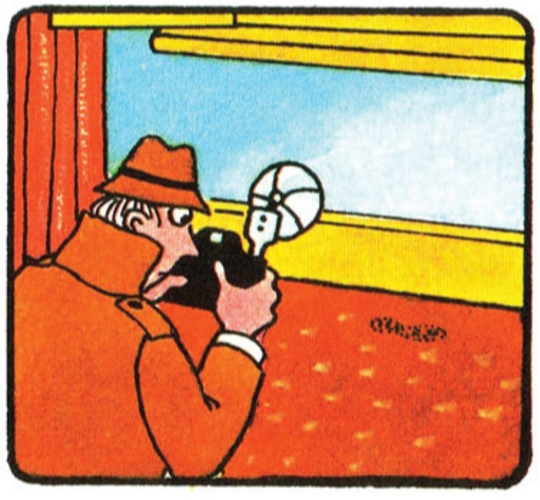
Ahora pasa la página

Recogiendo Pruebas

Los detectives Almondí y César empiezan a trabajar en cuanto se ha terminado la búsqueda de huellas en la tienda. Cada prueba se mete en una bolsa de plástico y son cuidadosamente etiquetadas. Más tarde se llevarán al laboratorio para ser examinadas.

Los pelos de este grasiento peine pueden mostrar el color de pelo del ladrón o si estaba teñido.

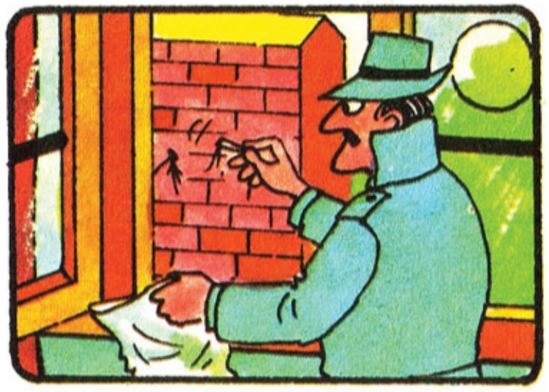
Una taladradora eléctrica es encontrada al lado de la caja fuerte. Pero el número de serie ha sido borrado.



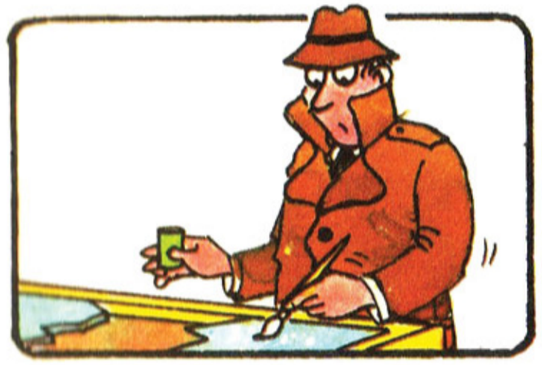
César hace fotografías de una huella sucia. El nota que hay extrañas marcas atravesadas.

Almondí recoge el polvo de la huella para examinarlo. Puede demostrar dónde ha estado el ladrón.

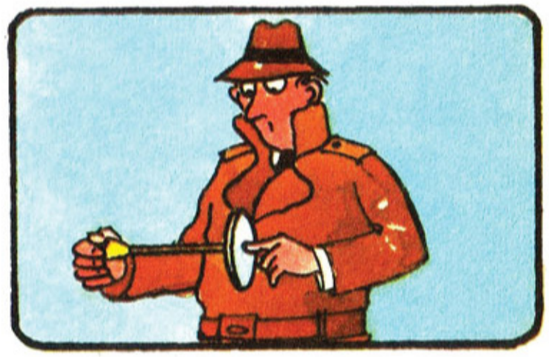
El ladrón dejó un mensaje. Almondí lo mide para hacerse una idea de la altura del ladrón.



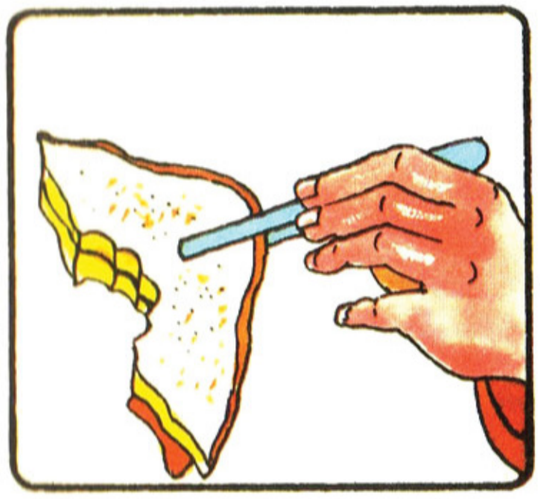
El ladrón escaló hasta la ventana y quedan algunos hilos de su chaqueta enganchados en un clavo.



César usa un cepillo especial y polvos para resaltar un grupo de huellas dactilares. Después serán fotografiadas.



El archivo de M.O. tendrá clasificados algunos ladrones que hacen agujeros en las ventanas para entrar

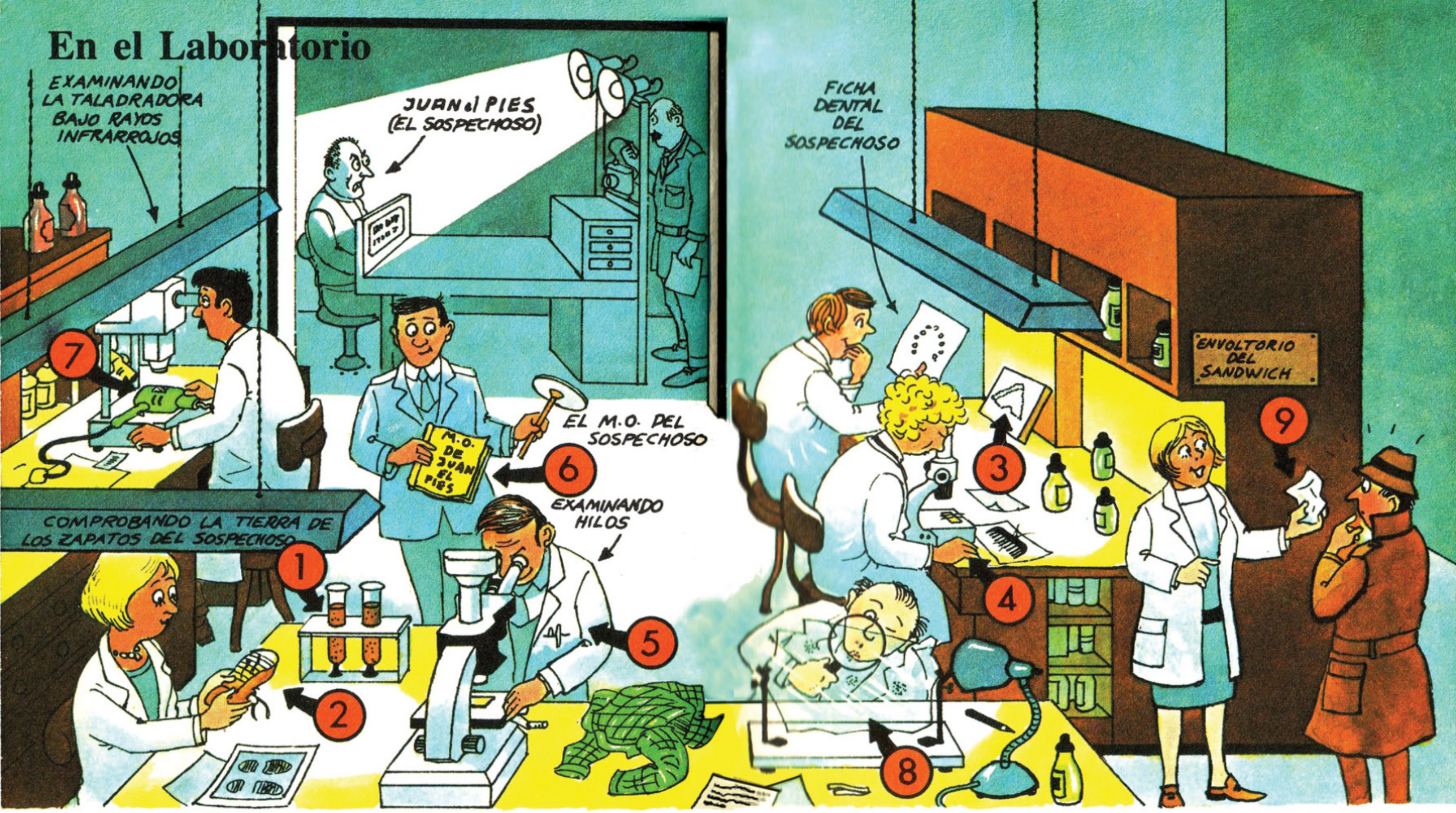


El ladrón puede ser descubierto por las huellas de sus dientes dejadas en el sandwich que se olvidó.

César examina el plástico del envoltorio del sandwich en busca de huellas. Debería sujetarlo con pinzas.

Ahora pasa la página

En el Laboratorio



En el laboratorio son examinadas las pruebas de la joyería robada. Parece que el conocido pero descuidado ladrón Juan el Pies ha estado robando otra vez. Juan, el cual ha sido llevado a interrogatorio, ha sido fotografiado para los archivos criminales.
El tiene que ser el ladrón porque:

1. La arena de sus zapatos es igual a la encontrada en la alfombra de la tienda robada.
2. Las huellas de sus zapatos son iguales a la huella fotografiada.
3. El molde de yeso del sandwich muestra que las huellas de dientes son de Juan el Pies.
4. El pelo de Juan es exacto al del peine.
5. Los hilos encontrados son del mismo material que su chaqueta.
6. Su M.O. testifica que siempre deja mensajes después de un robo, y siempre hace un agujero en la ventana para entrar.
7. El número de serie de la taladradora ha sido averiguado gracias a los rayos infrarrojos.
8. Las huellas dactilares del cristal son las de Juan.
9. Se ha resuelto un misterio: las huellas dactilares del envoltorio del sandwich son de César.

¿Es éste el Criminal?

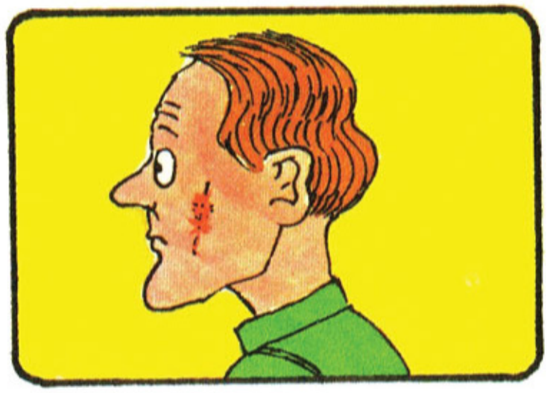
Los criminales suelen intentar cambiar su aspecto. Pero sus caras, sus pies y sus ropas suelen delatarles. Un buen detective busca siempre rasgos característicos. ¿Qué puedes saber sobre el hombre de abajo?

Su pelo está teñido —las raíces son negras—. Se ha afeitado la barba —la piel de debajo es más clara que la del resto de la cara—. Su ropa sucia y arrugada puede significar que ha estado durmiendo fuera de su casa. A lo mejor se ha escapado de la cárcel.

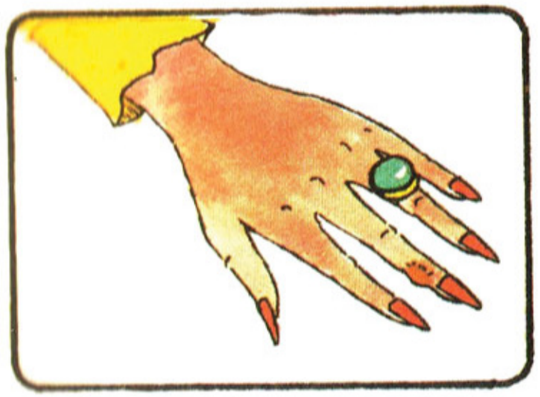
Lleva el reloj en la mano derecha —puede ser zurdo—. Tiene la nariz rota y las orejas desproporcionadas —puede ser boxeador—. Su ropa le está pequeña —quizá sea robada—. El tatuaje de su mano puede significar que es un marinero.

Cosas en las que fijarse

Este hombre usa gafas —fíjate en la marca de la nariz—. Sus dientes tan iguales deben ser falsos.

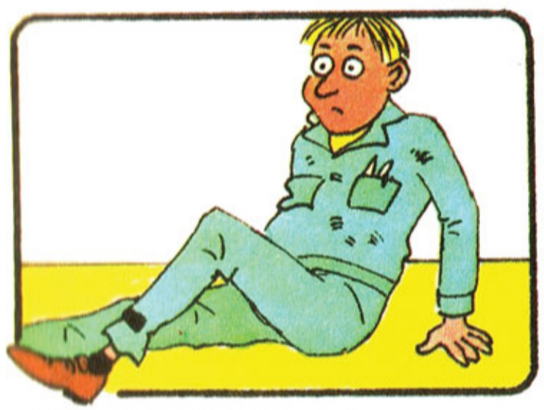


Este hombre a menudo usa sombrero —tal vez de uniforme—. El arañazo de su mejilla es reciente.

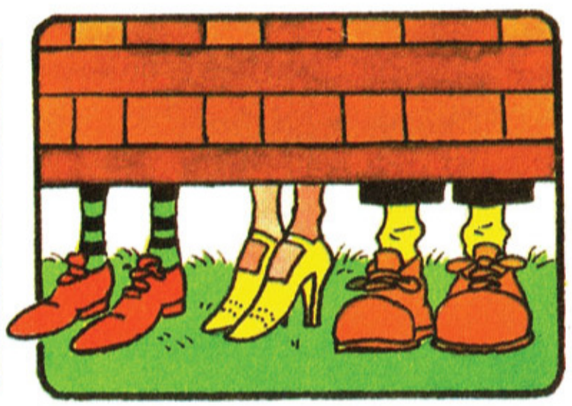


Esta mujer está casada y escribe con la mano izquierda. Se cuida mucho y posiblemente sea rica.

Este hombre trabaja con las manos. Fuma mucho y se muerde las uñas —debe ser una persona nerviosa.



Este hombre monta en bicicleta. Los lápices del bolsillo pueden identificar su trabajo.



Los pies suelen delatar a las personas. Las personas altas tiene los pies grandes; los bajos pequeños.

Entrenando a los Perros

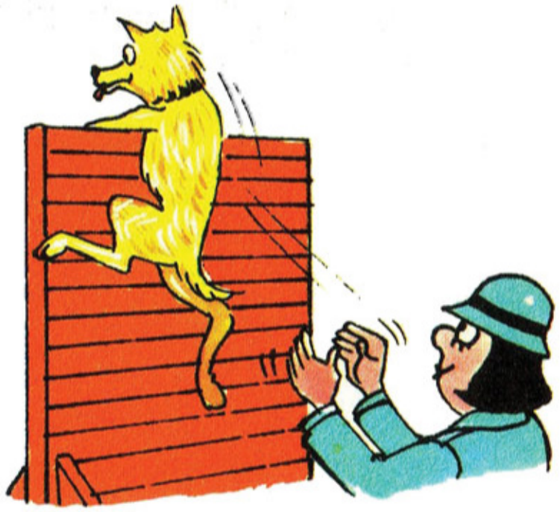
Los perros suelen ayudar a los detectives en su trabajo. Dean está recibiendo un entrenamiento para aprender a localizar y detener a los criminales. El fue escogido para estos trabajos por ser un perro valiente y listo. Antes de que pueda ir con una patrulla, Dean tiene que aprender a hacer todo lo que le diga su entrenadora —con o sin correa, antes o después de una persecución—. Necesitará muchos meses de duros entrenamientos.

La primera cosa que Dean aprende es a andar cerca de su entrenadora a la altura de la rodilla izquierda, como muestra el dibujo. Luego aprende a obededer órdenes como «levántate», «siéntate» y «túmbate».

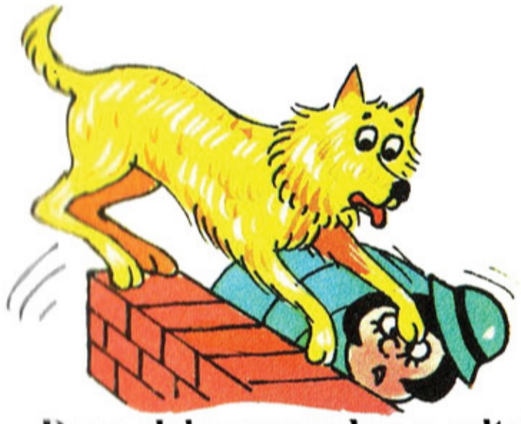
Si su entrenadora le dice «quieto», Dean no debe moverse hasta que le digan «ven».

Una lección importante que Dean tiene que aprender, es lograr todas las cosas que le pida su entrenadora.

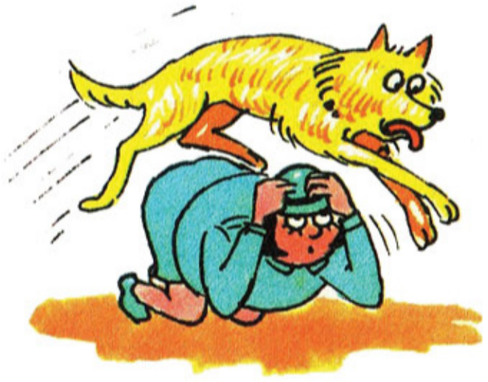
Si oye la orden «ladra», Dean debe ladrar. El debe dejar de ladrar cuando su entrenadora le diga «calla».



Dean está aprendiendo a escalar cosas que sean imposibles de saltar. Este es un ejercicio muy duro.



Dean debe aprender a saltar sobre cosas bajas, por si algún día tiene que perseguir a un ladrón.



Debe estar sano y ser muy rápido. Le enseñan a saltar cosas de tres metros de longitud.

Dean es un gran nadador. Aprende a recoger cosas que están flotando sobre el agua. No debe tener miedo de los ruidos fuertes. Algún día puede que tenga que seguir a un criminal armado.

Rastrear

Dean utiliza su hocico para olfatear a los sospechosos, esto se llama rastrear. El puede oler y oír mucho mejor que una persona.

Un ladrón ha escapado. El dibujo muestra cómo Dean encuentra su rastro. Lo sigue para ubicar el lugar donde se está escondiendo.

1 DEAN OLFATEA UN TROZO DE GLOBO QUE FUE USADO POR UN LADRON, PARA ACOSTUMBRARSE A SU OLOR.

2 ENCUENTRA EL RASTRO Y SALTA LA VERJA AQUÍ.

3 PIERDE EL RASTRO AL CRUZAR EL CAMINO PORQUE HA PASADO ALGUIEN RECIENTEMENTE CON UN OLOR MAS FUERTE QUE EL DEL LADRON.

4 VUELVE A PILLAR EL RASTRO DEL LADRON GRACIAS A UN TROZO DE SU CAMISA.

5 CRUZA EL CAMPO SIN SER DISTRAIDO POR UNAS OVEJAS NI POR UN TRACTOR RUIDOSO.

6 DEAN PIERDE EL RASTRO AL LLEGAR AL RIO. EL LADRON DEBE HABERLO ATRAVESADO

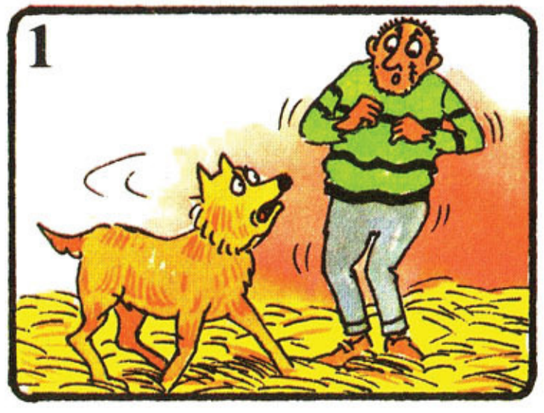
7 RECONOCE EL RASTRO DONDE EL LADRON HA APLASTADO LA HIERBA. EL LADRON LLEVA AHORA TIERRA EN LOS ZAPATOS

8 PIERDE SU RASTRO EN UNA CARRETERA PORQUE HA PASADO UN COCHE.

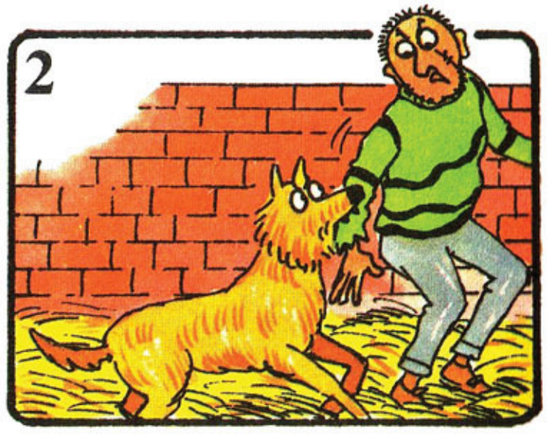
9 HUELE UN RASTRO MUY FUERTE. EL LADRON DEBE ESTAR CERCA.

10 ENCUENTRA AL LADRON EN UNA CASA ABANDONADA. ESCALA LA PARED PARA ATRAPARLO.

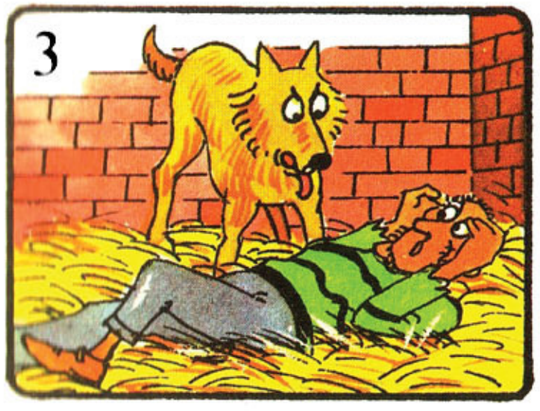
Detiene al Sospechoso



Si el sospechoso está quieto, Dean da vueltas a su alrededor gruñendo.



Si trata de escapar le agarra el brazo con los dientes.



Dean ladra fuerte para que su entrenadora sepa dónde ha acorralado al ladrón.

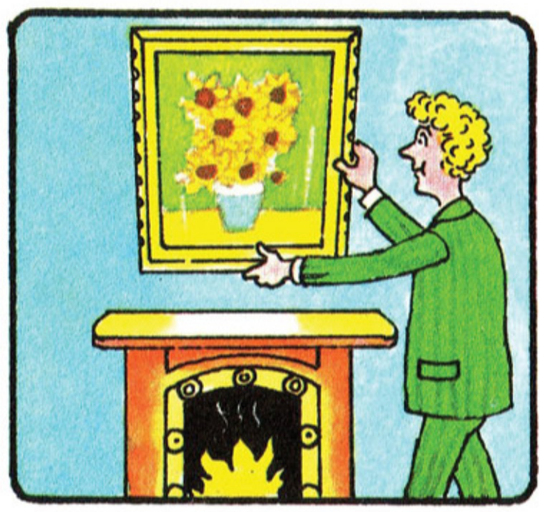
La entrenadora llega y arresta al ladrón. Ahora Dean puede descansar.

El Cuadro (El caso de la falsa evidencia) (1)

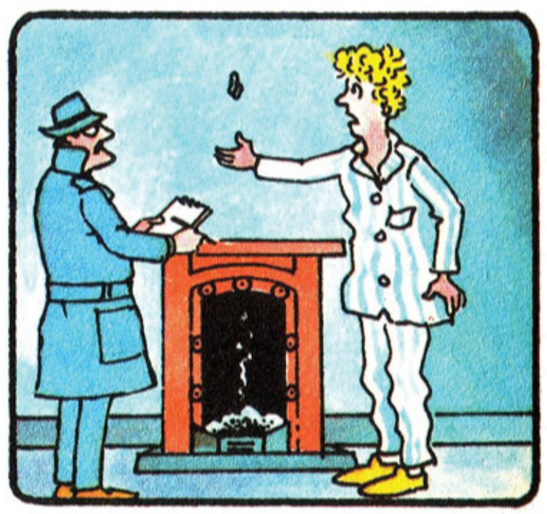
Krusties, los conocidos tratantes de arte, van a tener su reunión anual dentro de dos días. Se va a vender una pintura muy valiosa.

Rufino Temblón, Yoana Carla y Tomás Ya, los cuales trabajan para los Krusties, son las únicas personas que saben sobre el cuadro. Ellos han llegado para que el dueño, el señor Timoteo Kalvín, se lo dé.

En el interior de la casa del señor Kalvín, Rufino Temblón coloca un cuadro barato sobre el auténtico, para esconderlo. Tomás Ya, Yoana Carla y el señor Kalvín observan la operación.



Rufino descuelga el cuadro y se lo lleva a su casa para guardarlo. Lo cuelga sobre la chimenea.

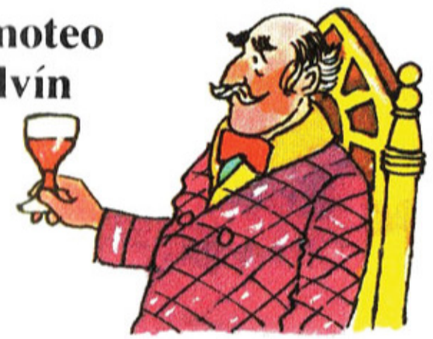


Pero durante la noche el cuadro es robado. El detective Almondí llega para investigar el caso.

Cuando vuelve a su oficina, repasa todas las pruebas que ha recogido en el lugar del robo. «Sólo cuatro personas sabían dónde estaba la pintura esa noche», piensa. «Uno de ellos debe ser el ladrón.» Pero ¿quién?

Los Cuatro Sospechosos

Timoteo Kalvín



¿Ha robado él el cuadro para cobrar el millón en que estaba asegurado, y se ha guardado el cuadro?

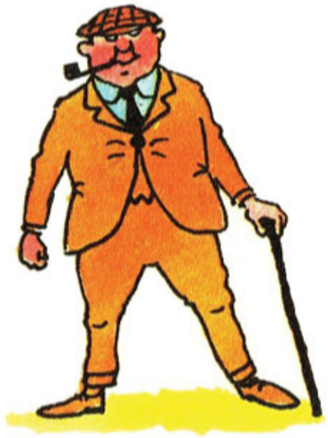
Rufino Temblón

Rufino trabaja mucho, pero no gana bastante dinero. ¿Quizás esté cansado de ser tan pobre?

Yoana Carla

La señorita Yoana vive sola con su perro. Nadie sabe mucho de ella.

Tomás Ya



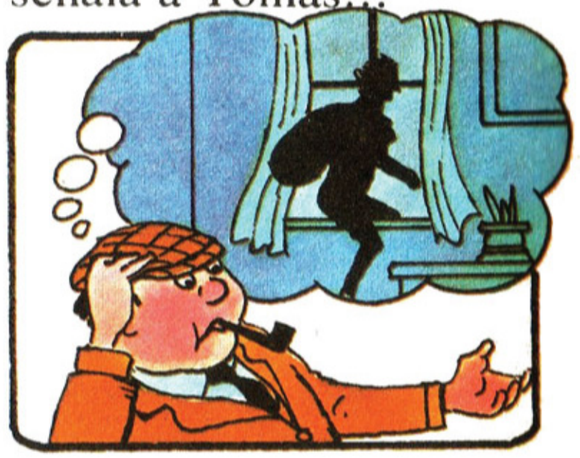
Tomás ha trabajado para los Krusties durante diez años. Tiene una pierna inútil debido a un accidente.

Ahora pasa la página.

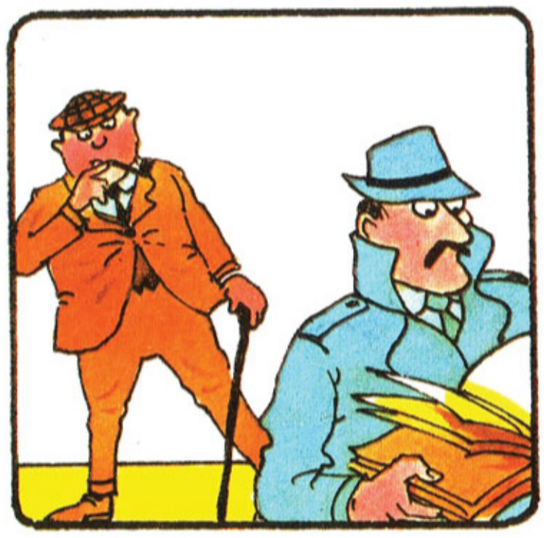
El Cuadro (2)

Después de interrogar a los cuatro sospechosos, Almondí está seguro que el señor Kalvín no es el ladrón. Voló hacia Africa antes de que el cuadro desapareciese. Y Rufino también debe ser inocente. Sus pies son mucho más grandes que las huellas halladas. Todo señala a Tomás...

«Tu sombrero, tus huellas y tu pipa han sido encontradas en la casa de Rufino, dice Almondí a Tomás Ya.

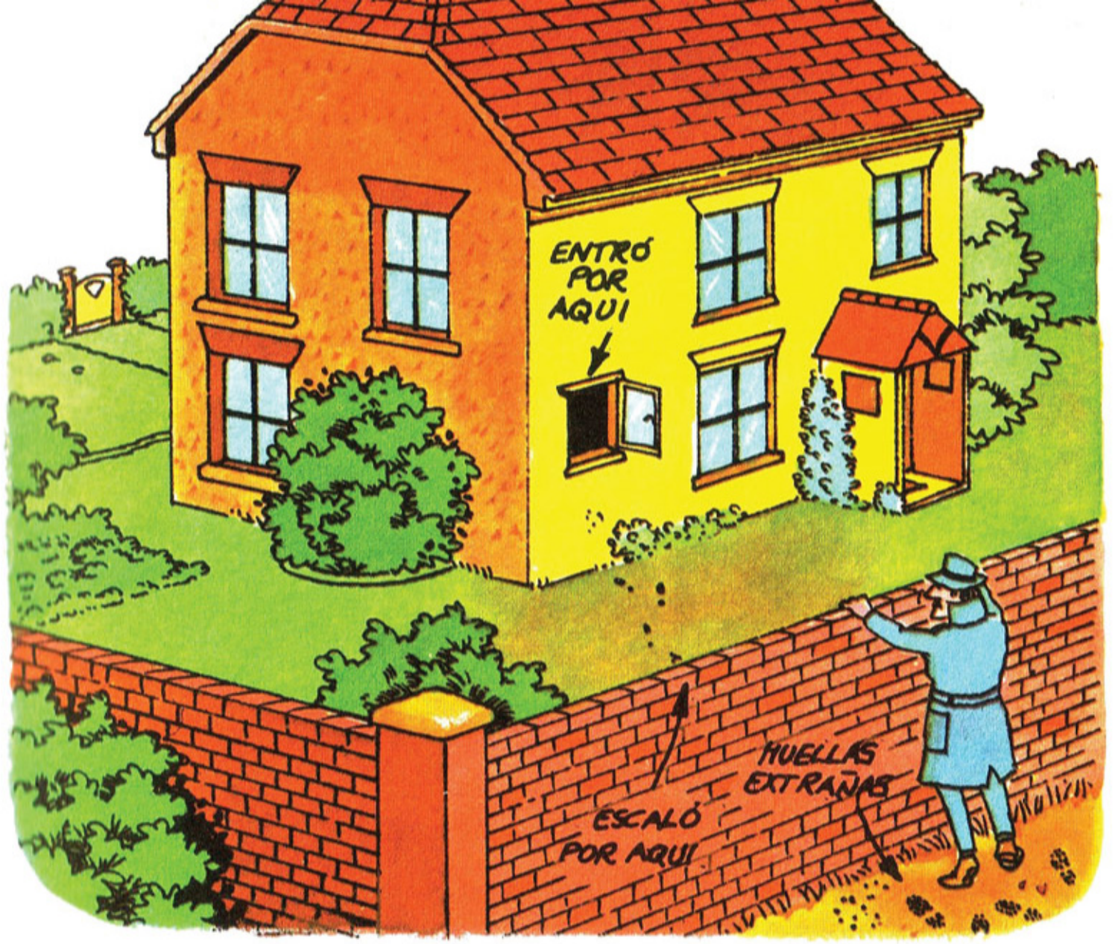


«Pero yo no estuve allí», replica Tomás. «Espere, ahora recuerdo que perdí algunas cosas el mes pasado cuando mi casa fue robada.

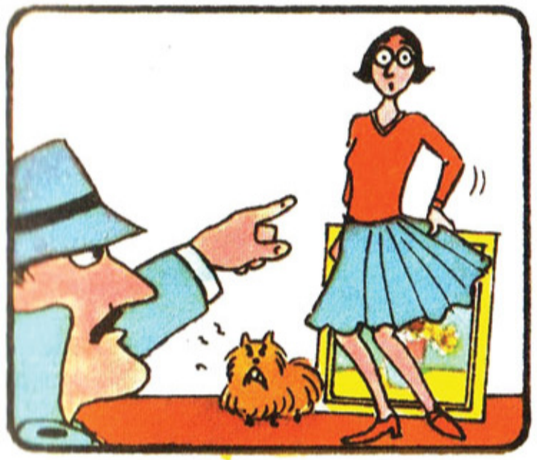


¿Estaba diciendo Tomás la verdad? Almondí mira su libro de robos para ver si tiene informes sobre el robo de la casa de Tomás

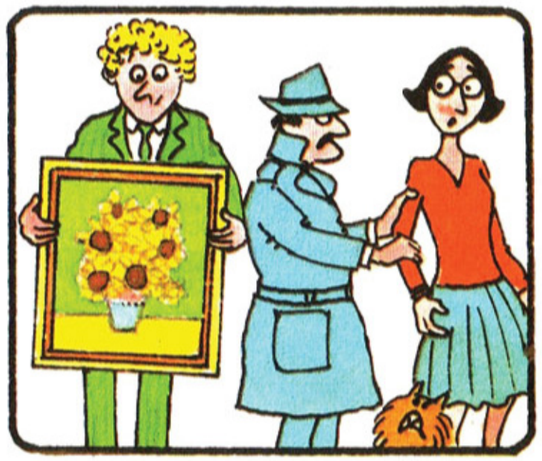
Cierto, y entre lo robado había un sombrero, una pipa y un par de zapatos viejos. ¿Acaso el ladrón quería acusar a Tomás?



Confundido, Almondí vuelve a la casa de Rufino. «Tomás es demasiado gordo para caber por esa ventana», piensa Almondí. «Además no podría escalar el muro con su pierna inútil. Esto son huellas de perro. ¡Ah!, la señorita Yoana tiene un perro.»



Almondí encuentra el cuadro en la casa de la señorita Yoana, como había supuesto. «Sí», ella confiesa, «Yo robé en la casa de



Tomás. Después me puse sus zapatos y dejé la pipa y el sombrero cuando robé el cuadro. Supuse que sospecharían de Tomás».

¿Cuál es el Coche que usaron para Huir?

Una noche, un ladrón pasó un maletín lleno de relojes de oro por la aduana de un aeropuerto. Cinco personas le vieron huir en un coche verde.

Un oficial de la aduana dijo que el coche tenía una abolladura en la parte derecha. El volante estaba en la izquierda. Había una L, una S y un 2 en la matrícula, pero no se sabe en qué orden. El faro de la izquierda estaba roto.

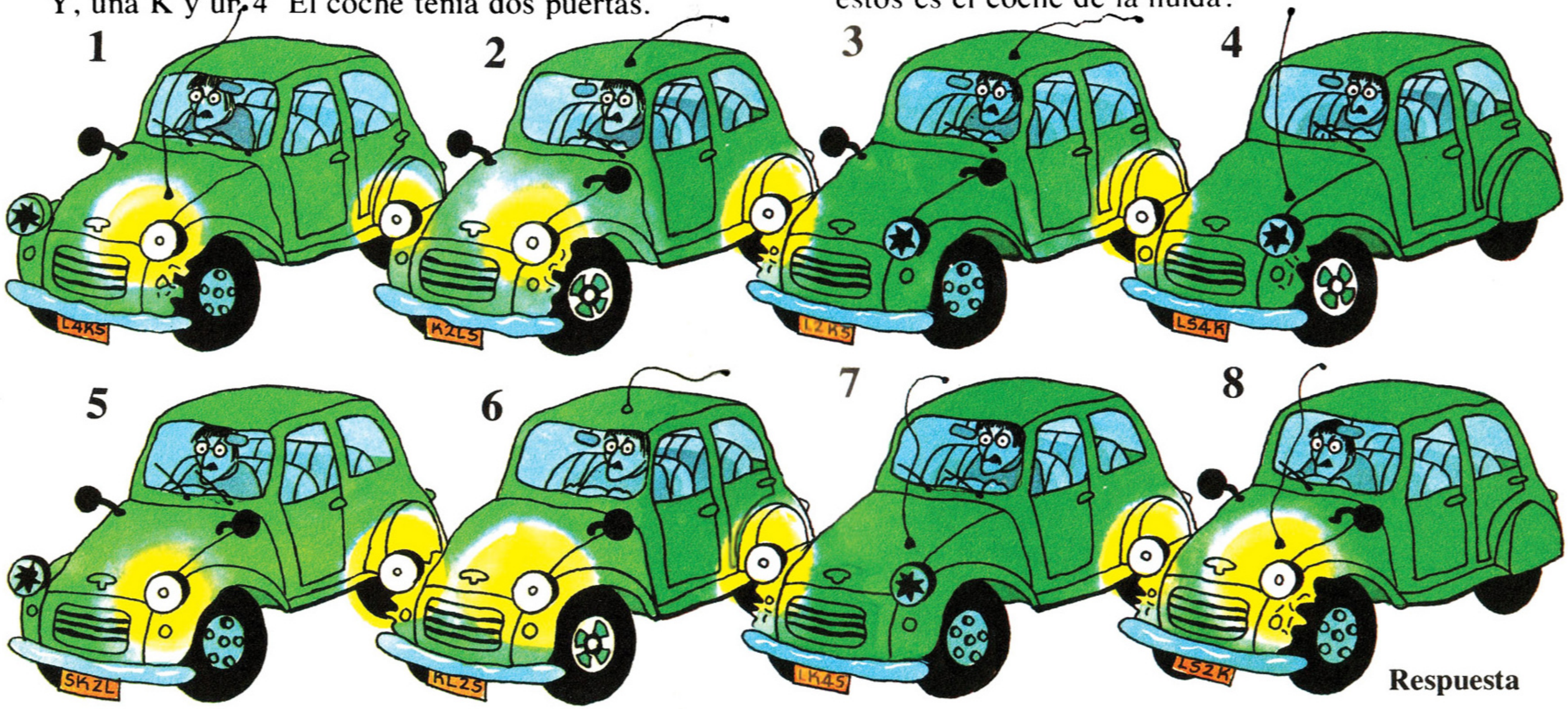
Una anciana dijo que en la matrícula había una Y, una K y un 4 El coche tenía dos puertas.

Un niño scout dijo que faltaba el tapacubos delantero. El coche tenía cuatro puertas.

Un trabajador testificó que la abolladura estaba a la izquierda. El faro derecho estaba roto.

Un portero dijo que el coche tenía dos espejos laterales, un limpiaparabrisas y una antena en el techo.

El oficial, el scout y el portero estaban en lo cierto. La anciana y el trabajador no. ¿Cuál de éstos es el coche de la huida?



Respuesta

El coche número 3 es el de la huida.

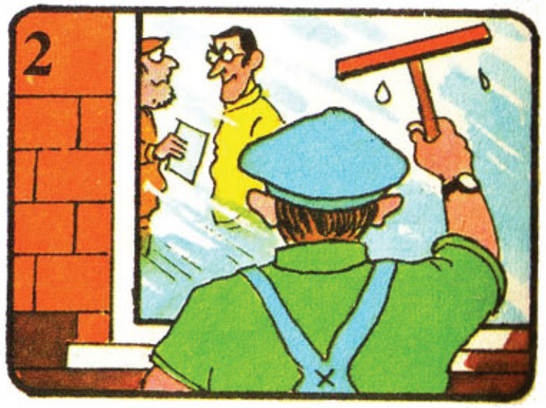
Disfraces de Detective

Muchas veces, los ladrones se reúnen para planear atracos o repartir los botines. Tendrás que disfrazarte para poder acercarte y escuchar lo que dicen. Recuerda que tienes que disfrazarte con trajes que encajen con los alrededores para que los ladrones no sospechen de tu presencia. Un sombrero, unas gafas oscuras y un falso bigote forman útiles disfraces.

Si los ladrones se reúnen en un parque, disfrázate para parecer un jardinero. Mientras arreglas las plantas, acércate a ellos.

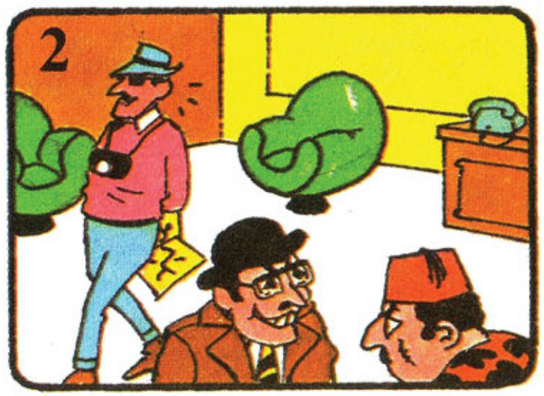
Para acercarte mucho, usa un palo afilado para recoger hojas y papeles. Deja caer un papel detrás de ti si quieres volver a pasar.

Para disfrazarte de limpia ventanas necesitas un cubo de agua y un paño. Recuerda que debes usar un mono o ropas viejas.



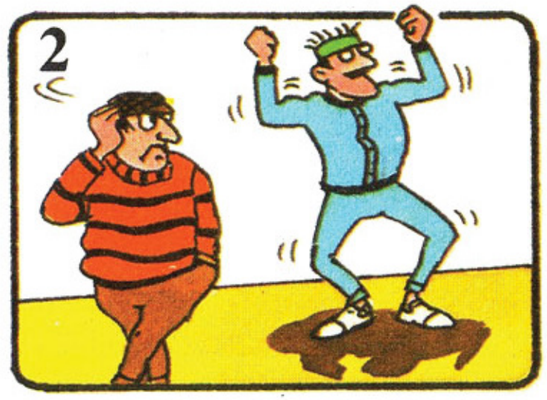
Muévete de una ventana a otra mientras vigilas a los ladrones. No te fijes durante mucho tiempo porque pueden empezar a sospechar.

Disfrázate de turista si unos ladrones se reúnen en un hotel. Lleva una cámara y un mapa.



Recorre de un lado a otro el pasillo para acercarte más. Mira a tu reloj como si estuvieses esperando.

Si quieres seguir a un ladrón, haz como si hicieses deporte. Pero no le sigas muy de cerca.



Si de repente se detiene y se da la vuelta, empieza a hacer ejercicios de piernas o brazos, o da saltitos.

Si los ladrones se reúnen en un sitio donde haya mucha gente, haz como si observases el tráfico o descansases.

Limpia la calle mientras observas un edificio o una casa. Pero no demasiado tiempo.

En la Búsqueda

El señor y la señora Tritón han invitado a todos sus amigos ricos a una fiesta de verano. Mientras todos están bailando, una banda de ladrones disfrazados de invitados y camareros roban todo lo que pueden. ¿Puedes encontrar los once ladrones y ver dónde esconden lo robado?

Delincuentes de Puerta a Puerta

Los detectives están buscando siempre a los ladrones que pretenden ser inspectores de sanidad o cobradores del gas (1). Y ladrones que piden para obras de caridad falsas (2), o venden bienes robados (3).

Coches Sospechosos

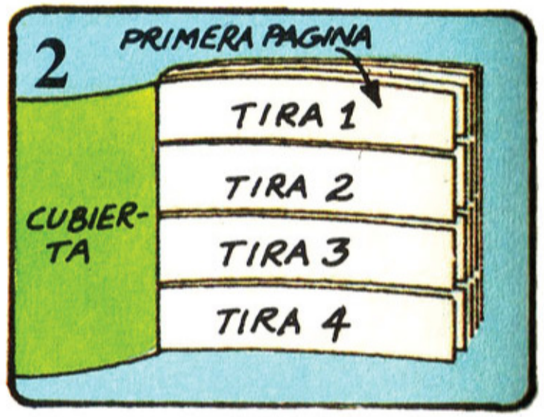
Busca cosas como: 1. Un coche viejo con tuercas nuevas en la matrícula. 2. Una camioneta de transportes sin nombre. 3. Un coche lleno de hombres esperando cerca de un Banco.

Libro de Identificaciones

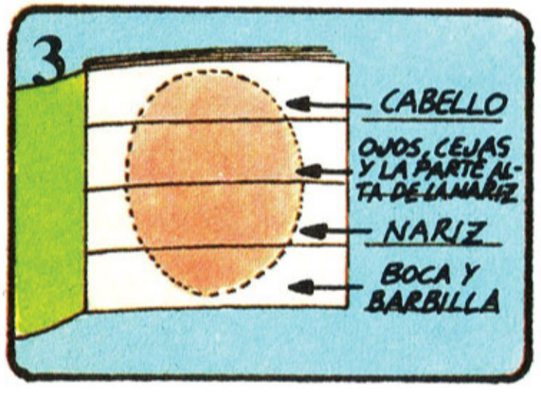
Haz este libro de identificaciones y úsalo cuando preguntes a un testigo. Dile al testigo que pase las tiras hasta que encuentre la que más se parece al sospechoso. La cara cambia un poco cada vez que pasas una tira.

En las cuatro próximas páginas hay distintas figuras de narices, ojos, bocas y barbillas para dibujar en el libro de identificaciones.

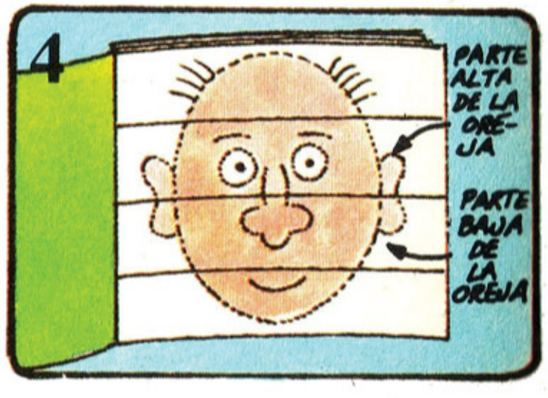
Para hacer el libro, grapa unas 12 hojas de papel como éste.



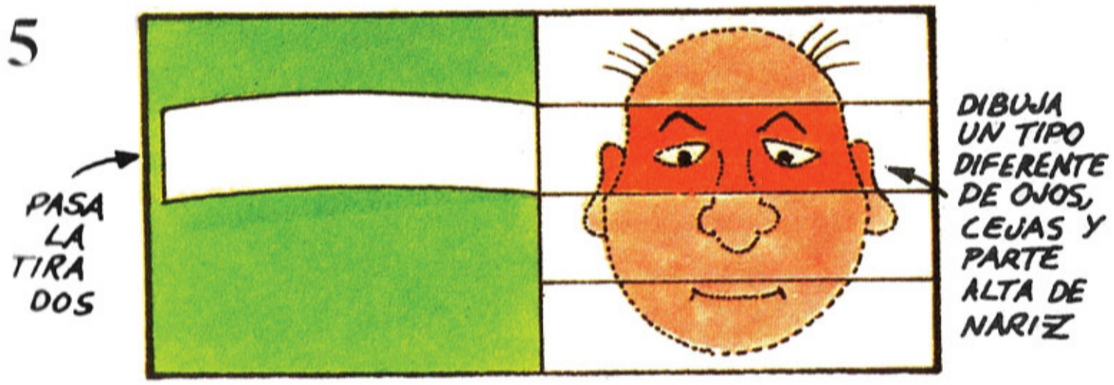
Deja las dos páginas de fuera como cubierta. Corta las diez páginas interiores en cuatro tiras iguales.



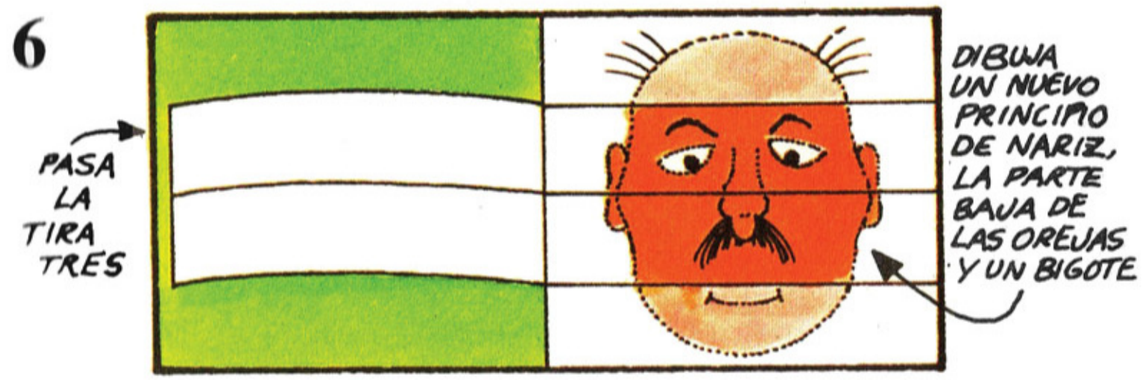
La tira 1 es para el cabello; 2, para las cejas, los ojos y la parte alta de la nariz; 3 es para la nariz y la 4 es para la boca y la barbilla.



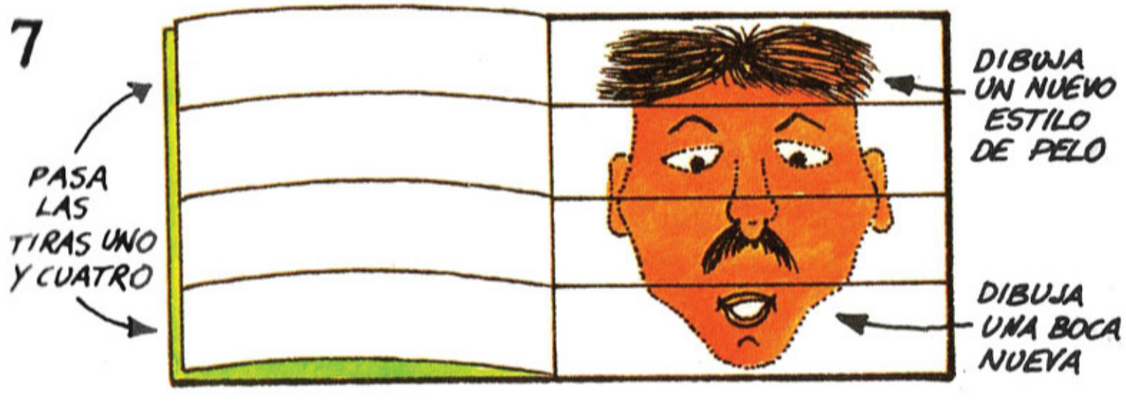
Dibuja una cara en las cuatro tiras de la primera página, con cada parte de la cara en la tira correspondiente. Dibuja las orejas.



Pasa la tira 2 y dibuja un tipo diferente de ojos en la siguiente tira. Dibuja un nuevo final para la nariz de la página 1. Dibuja una nueva parte alta de las orejas y una nueva línea del exterior de la cara.



Pasa la tercera tira de la página 1 y dibuja una nueva forma de nariz en la siguiente página. Prueba a dibujar también un bigote, termina las orejas y acaba la línea exterior de la cara.



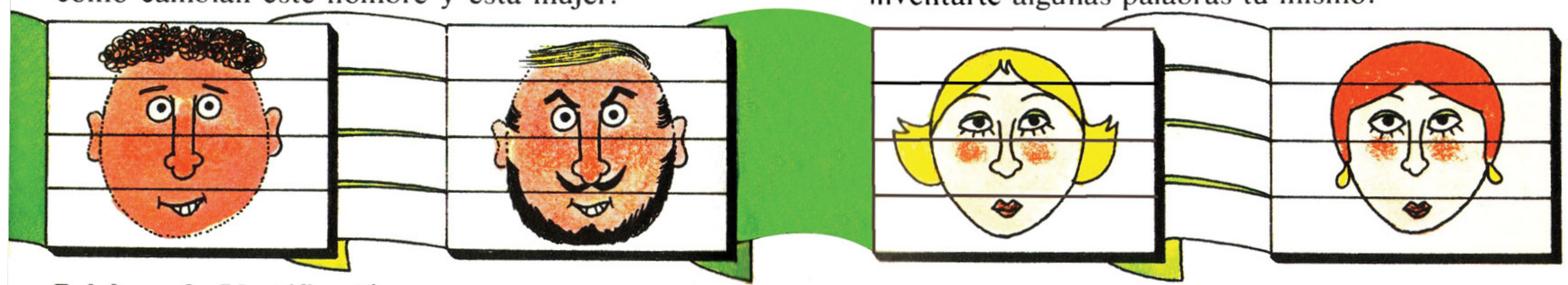
Para finalizar la segunda cara pasa las tiras 1 y 4, y dibuja un nuevo pelo, boca y barbilla.

Sigue pasando las tiras en este orden hasta que hayas dibujado una cara en cada página.

Identifica a los Ladrones

Busca ladrones que se hayan disfrazado. Simplemente con dejarse crecer bigote o barba, tiñéndose el pelo o cambiado su forma de peinarse pueden parecer muy diferentes. Fíjate cómo cambian este hombre y esta mujer.

Las palabras de identificación de la parte de abajo te ayudarán a describir a una persona rápidamente y con orden. Escríbelas en tu libro de notas y apréndelas si puedes. Intenta inventarte algunas palabras tú mismo.

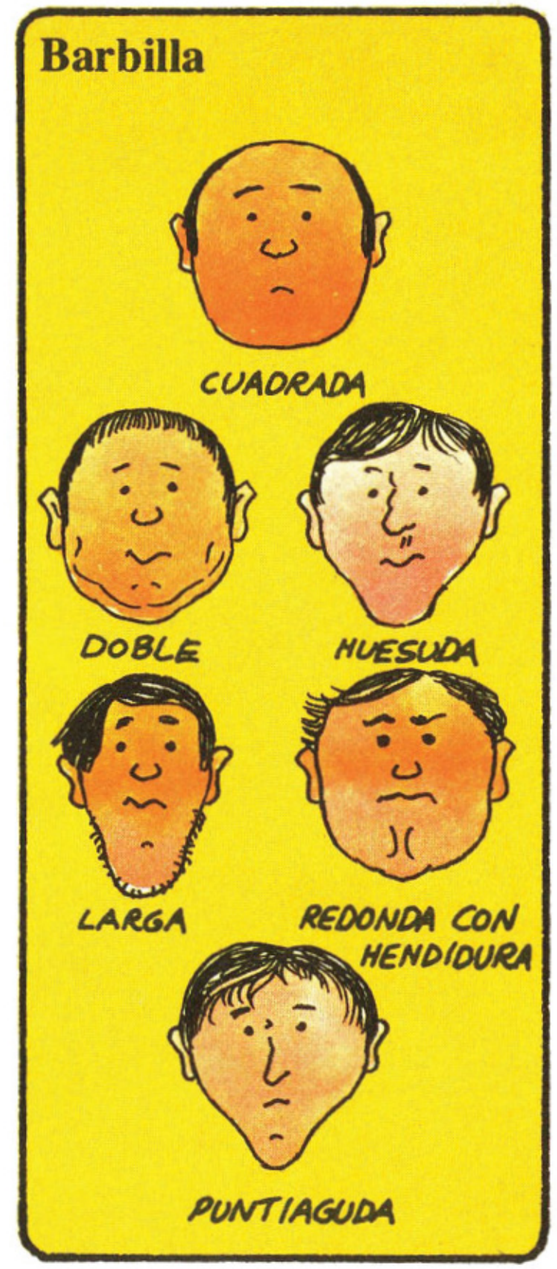


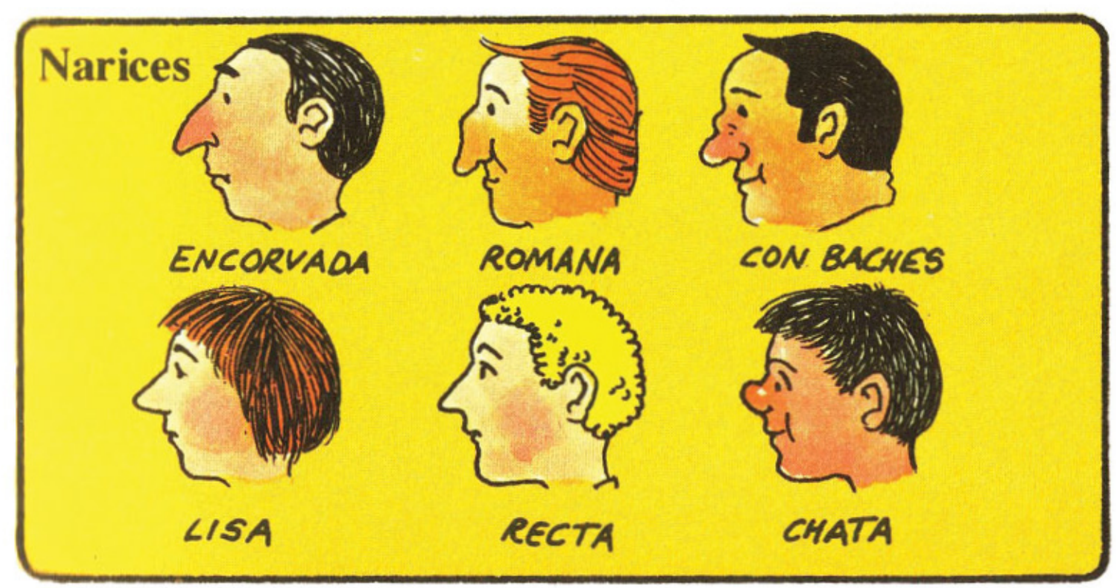
Palabras de Identificación

Palabras de Identificación

Cuando veas a un sospechoso, puedes hacerte estas preguntas que te ayudarán a recordar cómo era exactamente. ¿Qué forma tiene su cara y su barbilla? ¿De qué color y de qué forma son sus ojos? ¿Qué clase de boca y de nariz tiene? ¿De qué tamaño y de qué color es su cabello?

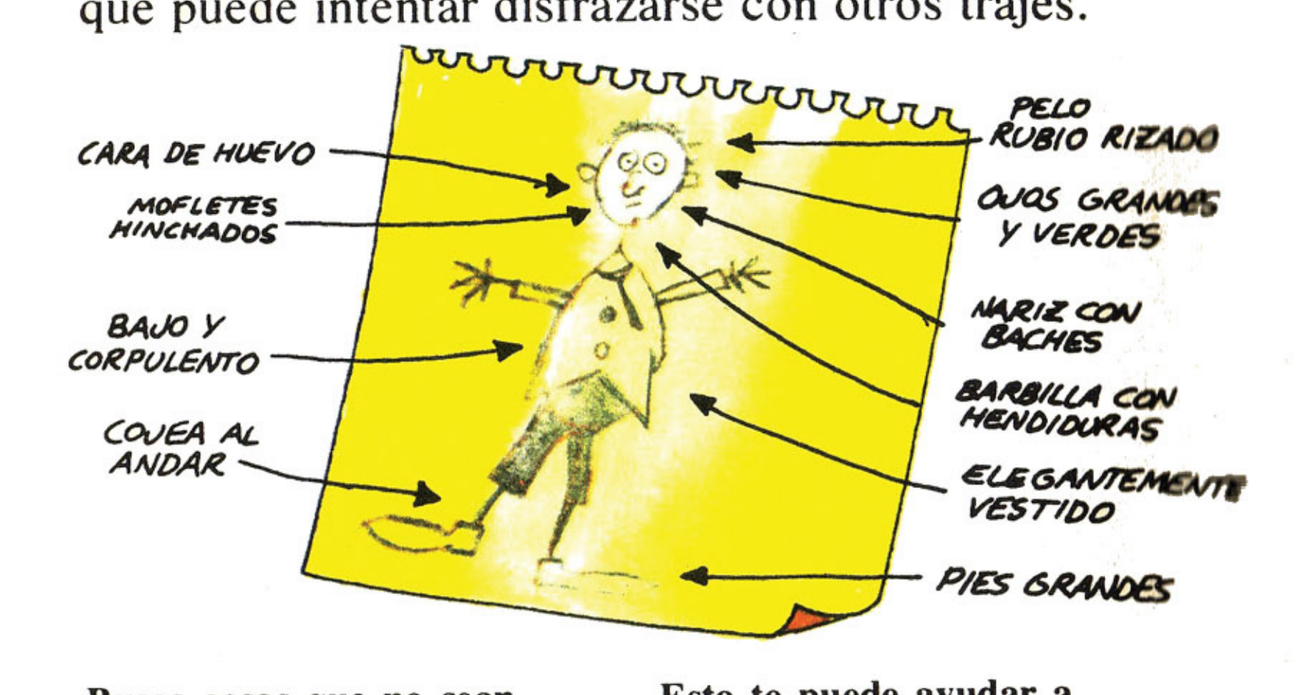
No fijes la mirada durante mucho tiempo. Mira rápidamente dos o tres veces y escribe la respuesta. Usa estas palabras de identificación cuando escribas tus notas.





Fichas de Identificación

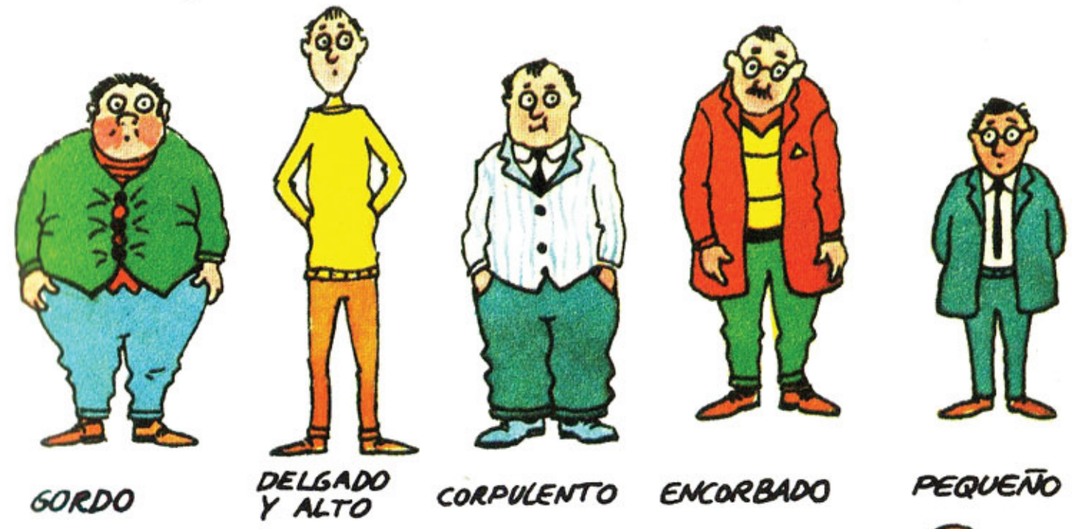
Fíjate cuidadosamente en la figura y el tamaño de un sospechoso. Si tienes tiempo, puedes hacer un dibujo suyo y describir cada una de sus partes con palabras de identificación. Anota si es pequeño o grande, gordo o delgado, alto o bajo y el tipo de ropas que usa. Pero recuerda: que puede intentar disfrazarse con otros trajes.



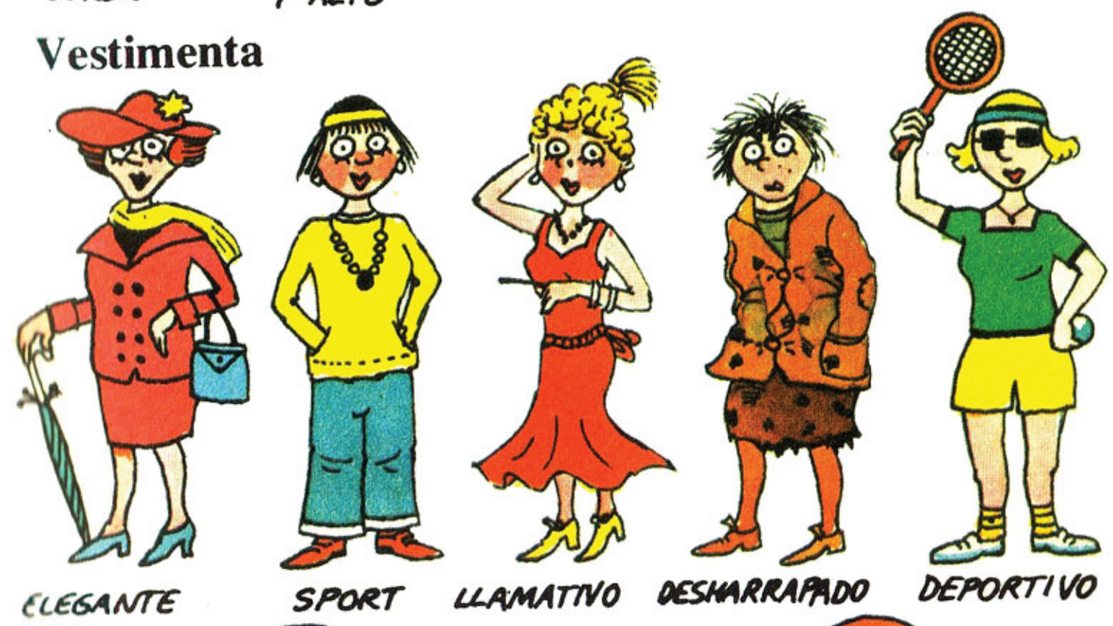
Busca cosas que no sean normales, como una cojera, una cicatriz o pies grandes.

Esto te puede ayudar a reconocer al sospechoso cuando le vuelvas a ver.

Formas y Tamaños



Vestimenta



Recordando a un Sospechoso

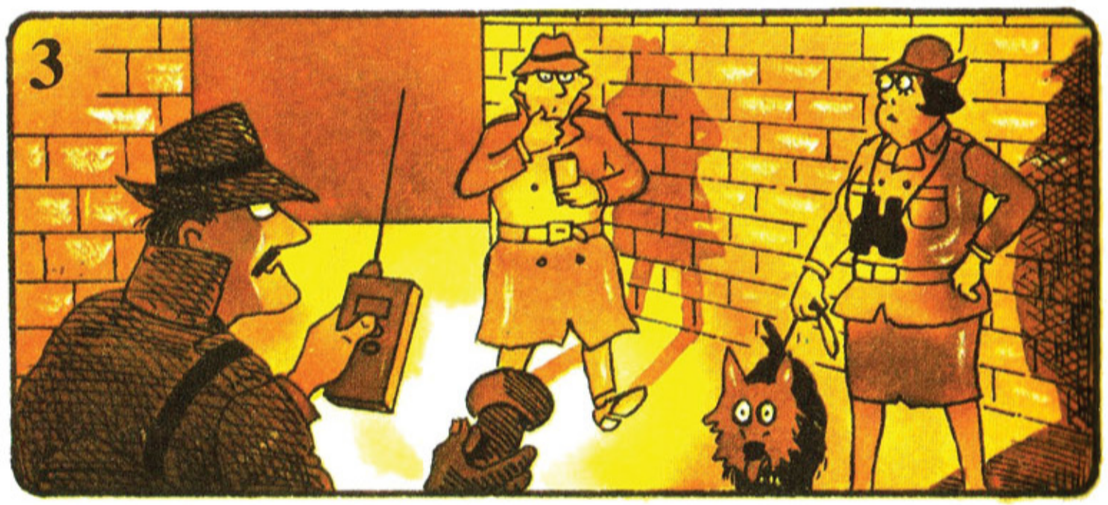
Alerta Nocturna (1)

Un buen detective ha de estar siempre alerta. Tiene que estar listo para investigar crímenes y perseguir a los sospechosos. Hay muchos malhechores que sólo trabajan por la noche.

Una noche, cuando los detectives Almondí y César están de servicio, suena el teléfono...

Almondí es informado de que tres personajes sospechosos han sido vistos el almacén de máquinas fotográficas Clikon.

Rápidamente, él y César se ponen sus abrigos marrones. Usan zapatos de suela blanda para poder caminar silenciosamente en la noche.



Reúnen todas las cosas que necesitan —linternas, radios emisores-receptores, esposas y binoculares infrarrojos para ver en la oscuridad.

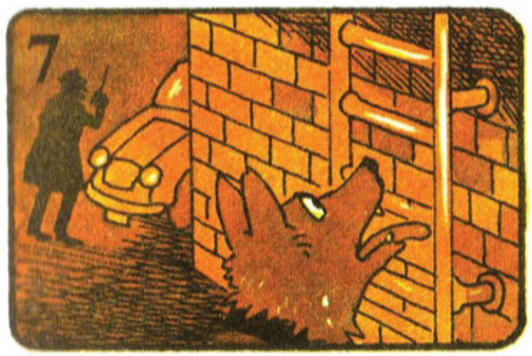
Dean, el perro, también viene, por si puede ayudar. Puede que tenga que rastrear y seguir a los ladrones.

Almondí se acerca al almacén con las luces del coche apagadas. Hace señales a los otros para que guarden silencio.

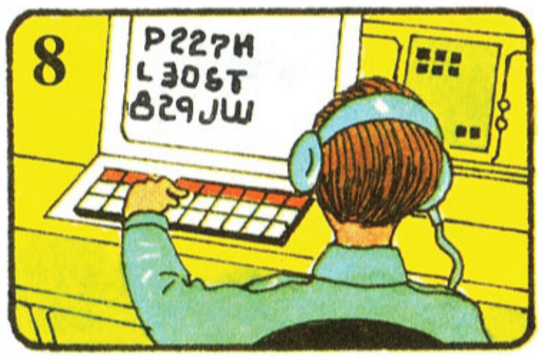
Bloquea el callejón con el coche para impedir que los ladrones se escapen. Luego dice a cada uno que ocupe su posición.

César usa sus binoculares para vigilar. Almondí da una vuelta alrededor del edificio en busca de rutas de escapada y coches para huir.

Dean y su entrenadora se quedan a vigilar la escalera de incendios. Los ladrones pueden intentar utilizarla para huir.



Almondí encuentra un coche. ¿Pertenece a los ladrones? ¿Ha sido robado? El comunica con el cuartel general.



En el cuartel general, la policía averigua el robo. Efectivamente, el coche fue robado. Informan inmediatamente a Almondí.

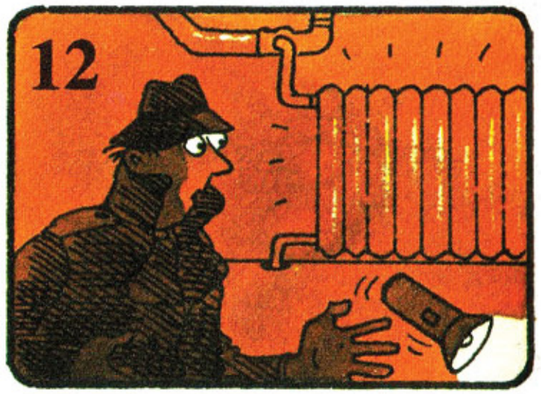
Ahora pasa la página

Alerta Nocturna (2)

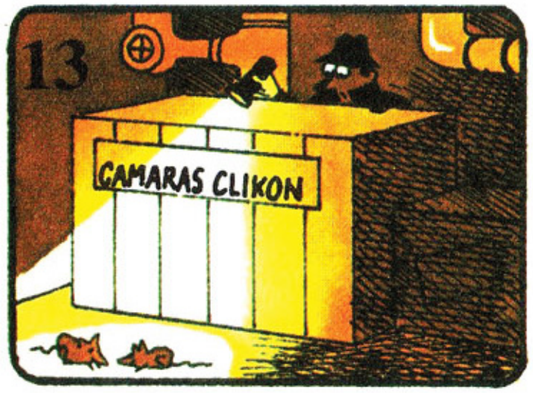
Almondí y César entran en el almacén. Empiezan a buscar a los ladrones.

En el piso bajo dejan abierto el ascensor. Pueden detener a un ladrón escapando por las escaleras.

Almondí, el experto, registrará arriba. César, el cual está un poco asustado, baja de puntillas al sótano.



En el camino oye un ruido. «Deben ser los ladrones», piensa. Pero es sólo un ruido de las cañerías.



Abajo, en el sótano, piensa que los ha encontrado. Decide vigilar hasta que llegue Almondí.

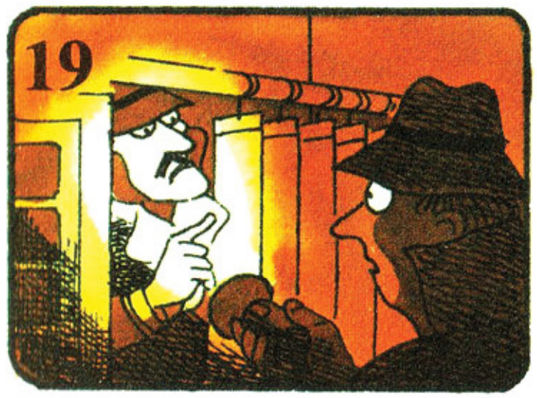
En el tejado, Almondí ve que la única salida es la escalera de incendios. Oye ruidos y voces abajo.

Baja apresuradamente por las escaleras y sorprende a los tres ladrones. Pero ellos le empujan y se escapan.

Un ladrón sube al tejado y baja por la escalera de incendios. Pero Dean le está esperando...

Otro intenta escapar por el ascensor pero no funciona. Almondí lo atrapa sin ningún problema.

Ahora Almondí necesita ayuda —el tercer ladrón ha desaparecido. Usa su radio para llamar a César.



Los dos juntos registran todo el almacén. ¿Ha conseguido escapar este habilidoso ladrón?

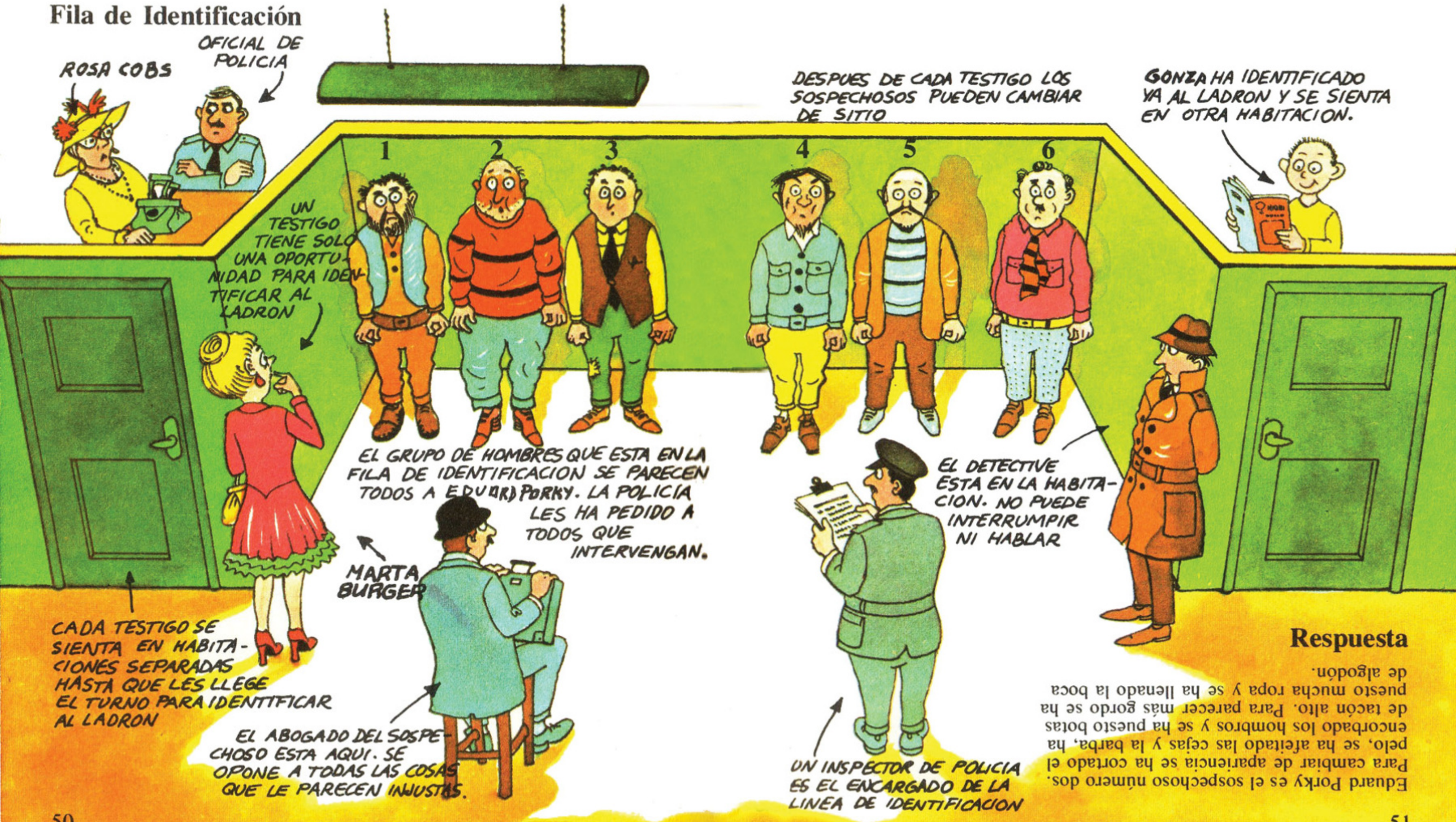
Al final le encuentran escondido en el tanque de agua fría que hay debajo del tejado.

¿Quién robó el Cadillac?

Un día, Marta Burger, esposa del embajador americano; su madre, Rosa Cobs, y su hijo, Gonza Burger Jr. vieron a un ladrón conduciendo el coche de la familia, un Cadillac grande. Los tres le vieron y dieron la descripción al detective César. Todos coincidieron en que era pequeño, delgado, con el cabello negro y rizado, tenía una barba negra y las cejas muy pobladas.

La policía, que piensa que Eduard Porky es el ladrón, ha preparado rápidamente una operación de identificación. Los Burger y Rosa Cobs van a identificar al ladrón: ¿Cuál de los hombres es Eduard Porky?

Fila de Identificación



Respuesta

Eduard Porky es el sospechoso número dos. Para cambiar de apariencia se ha cortado el pelo, se ha afeitado las cejas y la barba, ha encorbado los hombros y se ha puesto botas de tacón alto. Para parecer más gordo se ha puesto mucha ropa y se ha llenado la boca de algodón.

Preguntando a los Testigos

Como detective, uno de los trabajos más importantes es el de interrogar a los sospechosos y a los testigos. Un testigo es una persona que ve a un ladrón en acción y es capaz de decir lo que ha ocurrido en la escena del crimen.

Preguntas que Hacer

Testigos Diferentes

Hay muchos tipos de testigos. Algunos son tímidos —trátalos con amabilidad—. Otros se excitan demasiado y no paran de hablar. Cálmalos para que te digan sólo los detalles importantes.

Algunos que no han visto el crimen se acercan para entrar en la acción. Tienes que aprender a distinguir a estos aventureros, de los testigos reales. Recuerda: si un testigo es daltónico puede equivocarse al decirte los colores que vio.

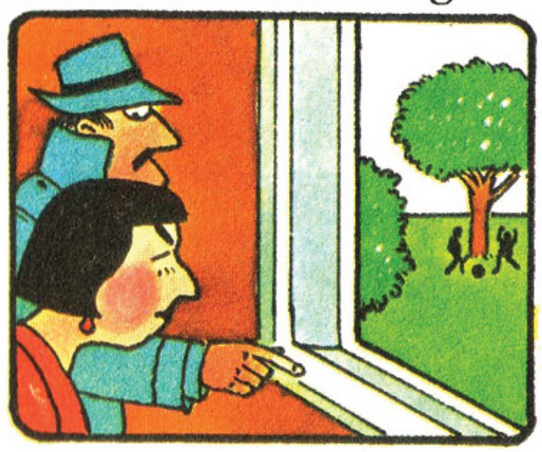
Es mejor interrogar a un sospechoso en un sitio silencioso donde nadie te interrumpa.

Intenta averiguar cómo era el ladrón. ¿Notó algo raro, como una cicatriz, o una cojera? Si lo vio suficientemente claro, pídele que haga un dibujo rápido.

No le preguntes las cosas demasiado deprisa. Haz que te diga lo que pasó, a la distancia en que se encontraba, cuántos ladrones había y qué hora era.

Recuerda: cada sospechoso puede contar una historia diferente. Tú tienes que juzgar quién la está diciendo correctamente.

Probando a los Testigos.



Dile al testigo que te diga a qué distancia está algo. Esto es para saber si sabe calcular distancias.

Pregúntale que cuánto mides. Si lo acierta, estará bien la altura que te dijo que medía el ladrón.

Buscando Sospechosos

Cuando hayas interrogado a todos los testigos, tendrás que comprobar sus historias y buscar a un sospechoso. Necesitas mucha energía y paciencia, es un trabajo muy duro y largo.

Comprueba el archivo. Busca fotografías que encajen con la descripción que te han dado los testigos.

Si has encontrado huellas dactilares, mira si coinciden con alguna de las del archivo de huellas.

Recuerda comprobar tu archivo de M.O., también —puedes encontrar una ficha de un ladrón que trabaje igual.

Muestra cualquier dibujo de identificación del sospechoso a personas que vivan o trabajen cerca del lugar del delito. Pueden conocerle o haberle visto acechando.

Puedes encontrar a más de una persona que concuerde con la descripción del sospechoso. Antes de interrogarlos averigua todo lo que puedas sobre ellos. Siempre recuerda: muchos sospechosos son inocentes.

Habla con los amigos del sospechoso —probablemente le conocen mejor.

Sus compañeros de trabajo pueden informarte de sus hábitos.

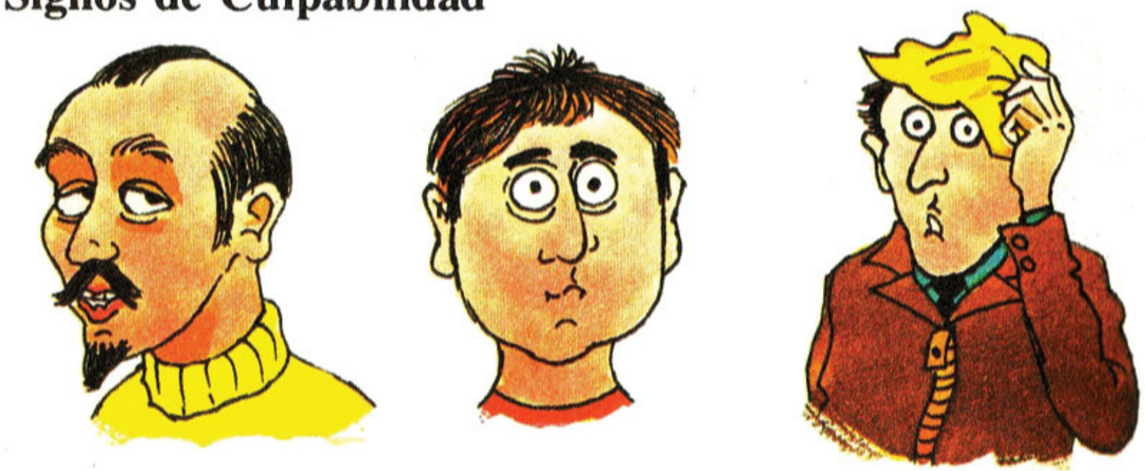
¿Cómo gasta su tiempo libre? ¿Va a la iglesia o a algún club?

Averigua si tiene una ficha delictiva. Puede haber cometido un delito antes.

Interrogando a los Sospechosos

Hay muchas cosas que los detectives deberían saber sobre cómo interrogar a los malhechores. Es muy importante el no enfadarse, el hablar bajo y el ser todo lo paciente que sea posible. Fíjate en los signos, como los de abajo, que pueden ayudarte. Dile que te repita su historia varias veces —puede cambiarla o saltarse algo.

Signos de Culpabilidad



Los sospechosos culpables miran a otro lado cuando les preguntas, se ponen rojos, se acaloran y se enfadan o se ponen pálidos. Pero recuerda —no todos los malhechores muestran signos de culpabilidad.

Signos de Inocencia

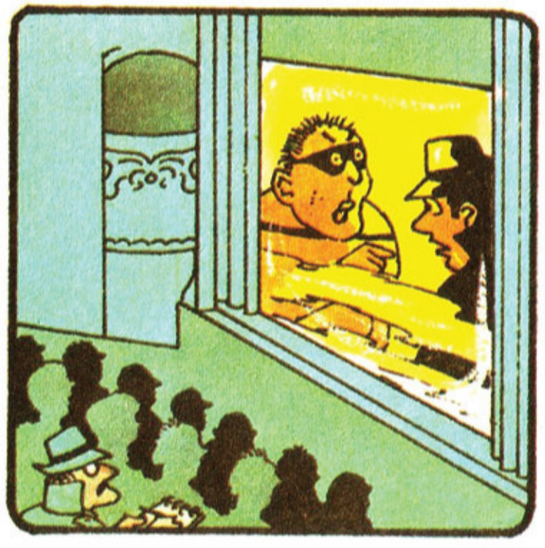
Una persona inocente puede hablar demasiado y no escuchar tus preguntas.

Puede volverse preocupado e infeliz, agitado e inconfortable.

Muchos sospechosos te dirán que estaban en otro sitio a la hora del delito. Esto se llama una coartada. Es tu trabajo el averiguar si están diciendo la verdad. Puede resultar muy difícil romper la coartada de un delincuente que está acostumbrado a ser interrogado. Esto es lo que puede decir un sospechoso.

Comprobando las Coartadas

Comprueba la coartada del sospechoso. Si está mintiendo, probablemente encontrarás un fallo en su historia. Habla con todas las personas que puedan haberle visto, pero recuérdales algunas cosas para que hagan memoria.



Un sospechoso dijo que había estado viendo una película. Asegúrate de que te ha contado la verdad.

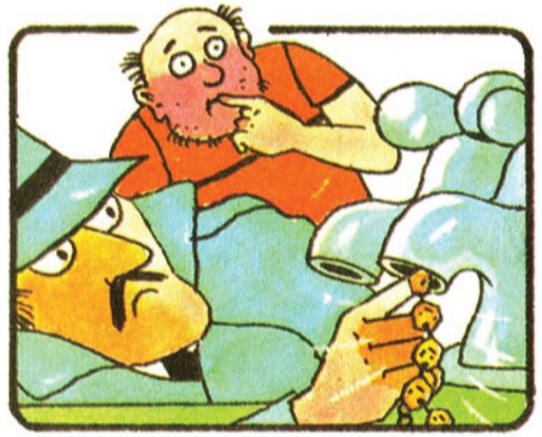
Muestra su foto a todos los que puedan haberle visto, como el botones y la vendedora de entradas.

Otro sospechoso dijo que había estado en el parque. Averigua las melodías que tocó la banda ese día.

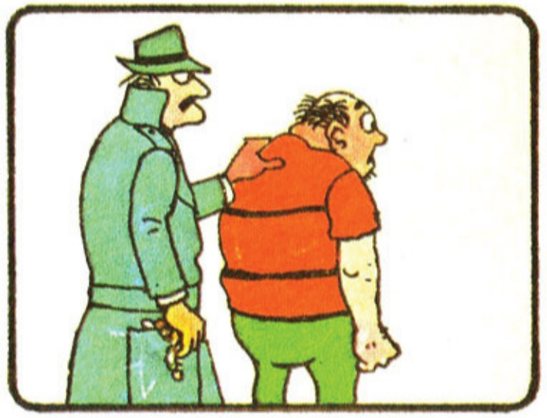
Si, como dijo, come allí casi todos los días, alguien le debe haber visto. Pregunta a todos los que veas.

Si piensas que un sospechoso es culpable, ve a su casa y dile que has venido a buscar el botín.

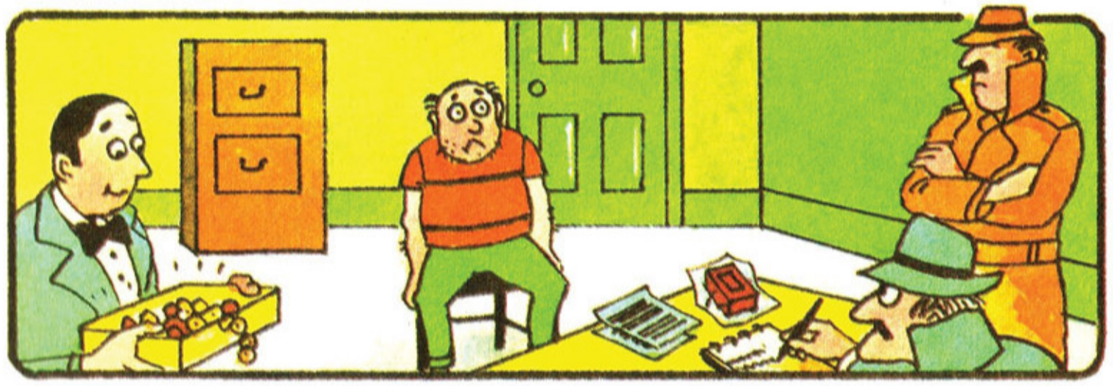
No te preocupes si el ladrón parece seguro de sí mismo. El pensará que no encontrarás nada.



Busca en todos los sitios —un ladrón con experiencia encuentra sitios muy buenos para esconder lo que roba.



Si encuentras una prueba que demuestre que es culpable, arréstale. Luego llévale a tu oficina.



Avísale de que todo lo que diga será usado como prueba. Luego escribe su confesión.

Escribe hasta el final de cada línea para que no se puedan añadir palabras. Haz que lo lea y lo firme.

Siguiendo a los Ladrones

Un buen detective usa los ojos y los oídos para seguir a los ladrones. Se entrena a sí mismo para aprender a caminar silenciosamente y estar fuera de la vista. Una pista pequeña, como una hoja, un palillo o un palo de fósforo, o también una huella o hierba aplastada, pueden decirle dónde se está escondiendo el criminal.

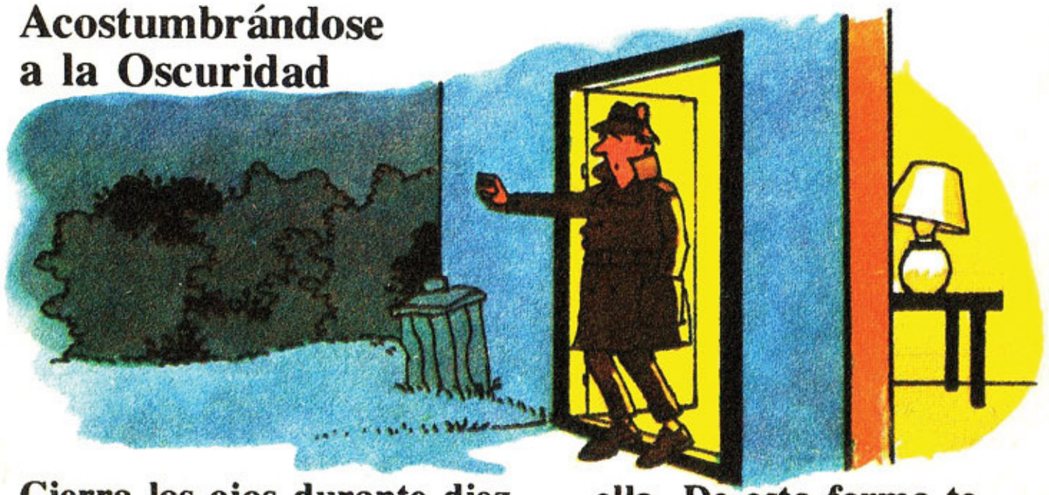
Escucha

No te muevas y escucha los sonidos, como el chasquido de un palo o la huida de un pájaro, te pueden indicar el escondite del malhechor.

Mira

Mira a tu alrededor —con un movimiento rápido puedes encontrar al criminal—. Recuerda que tú también debes esconderte.

Acostumbrándose a la Oscuridad



Cierra los ojos durante diez segundos cuando pases de un sitio con luz a otro sin ella. De esta forma te acostumbrarás más rápidamente a la oscuridad.

Calculando la Cantidad

Alguna vez tendrás que averiguar cuánta gente hay en la escena del crimen. Si es un grupo muy grande, tendrás que dividirlo en cuadrados en tu mente. Luego cuenta el número de personas de un cuadrado y multiplícalo por el número de cuadrados.

Cuidándose de las Sombras

En un día soleado, un ladrón que esté escondido detrás de un árbol puede olvidarse de su sombra. El piensa que como él no te ve, tú no le puedes ver. Apóyate en la parte soleada del árbol para que él no vea tu sombra.

Sugerencias para Detectives

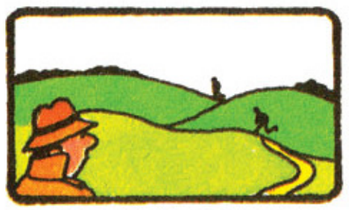
Aquí hay alguna información importante que te ayudará a comprobar si la historia de un testigo es cierta. ¿Puede él haber visto lo que dice que vio? ¿Es bueno él en averiguar la distancia?

¿A qué Distancia?

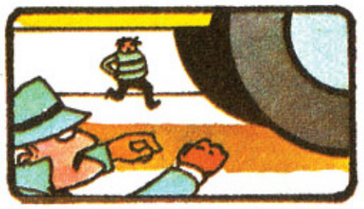
Para medir distancias pequeñas, mide la longitud de tus zancadas. Cuenta los pasos a medida que andas.

Multiplica el número de pasos por la longitud de tus zancadas para ver cuánto has recorrido.

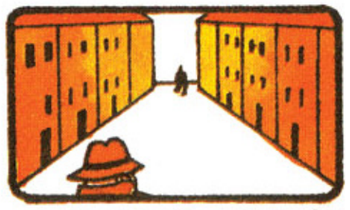
Las cosas parecen mucho más lejanas cuando...



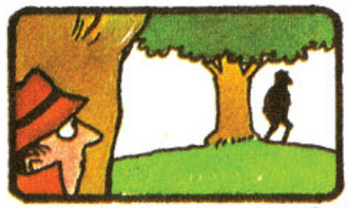
LAS MIRAS A TRAVES DE UN VALLE



ESTAS ARRODILLADO O TUMBADO



LAS MIRAS A TRAVES DE UNA CALLE

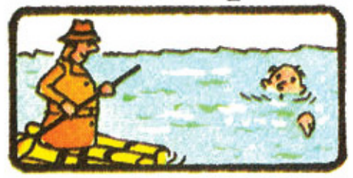


ESTAN EN UNA SOMBRA

SON DEL MISMO COLOR QUE EL FONDO

ESTAN EN LA NIEBLA O HAY POCA LUZ

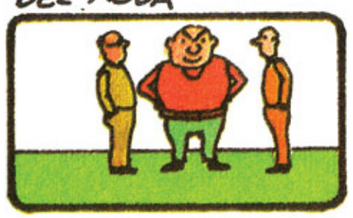
Las cosas parecen mucho más cercanas cuando...



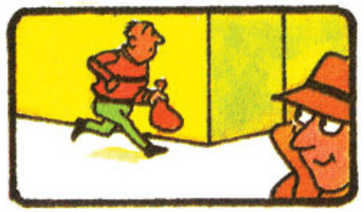
LAS VES A TRAVES DEL AGUA

EL SOL ESTA DETRAS DE TI

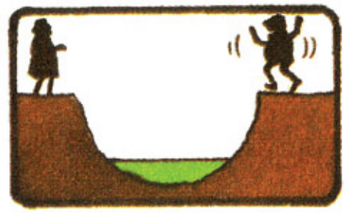
ESTAN EN LO ALTO DE UNA MONTAÑA O EN LO BAJO



SON MAYORES QUE LAS COSAS DE LOS ALREDEDORES

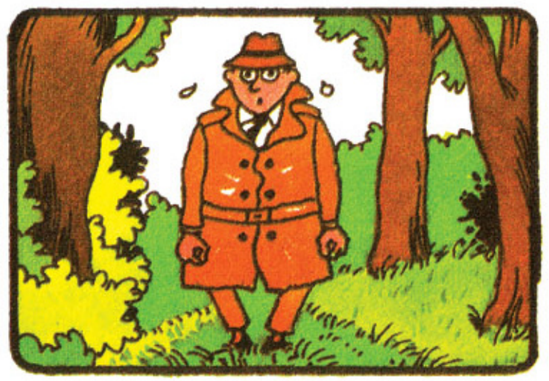


SON DE DIFERENTE COLOR QUE EL FONDO



LAS MIRAS A TRAVES DE UN SURCO PROFUNDO

Usa tu reloj para medir distancias largas. Si tardas 15 minutos en andar un



kilómetro, sabrás que después de una hora habrás recorrido 4 kilómetros. Practica esto muchas veces.

¿Cuántos Años Tienen?

Si tú sabes la edad, la altura y el peso de diferentes personas, así como la de tu familia, te ayudará a adivinar la altura y el peso de un sospechoso. Recuerda: la gente cambia a medida que crecen. La gente muy vieja suele estar encorvada y a veces se detienen al andar.

¿Puedes adivinar cuál de las descripciones de abajo corresponde a cada persona del dibujo de arriba?

(Tío) Jaime tiene 42 años, pesa 69 kg y mide 1,75 m.
(Tía) Margarita tiene 40 años, pesa 63,5 kg y mide 1,60 m.
(Hermano) Alberto tiene 18 años, pesa 79 kg y mide 1,90 m.
(Prima) Jéssica tiene 30 años pesa 51 kg y mide 1,70 m.
(Tío Abuelo) Jorge tiene 68 años, pesa 100 kg y mide 1,80 m.
(Tía Abuela) Hilda tiene 89 años, pesa 40 kg y mide 1,50 m.
(Hermano) Juan tiene 45 años, pesa 80 kg y mide 1,90 m.
(Abuelo) Pedro tiene 66 años, pesa 75 kg y mide 1,82 m.

Respuesta

1. Jorge. 2. Jaime. 3. Alberto. 4. Pedro. 5. Jéssica. 6. Hilda. 7. Juan. 8. Margarita.